COV

Commodore Világ

PC • Plus/4

Nr. 43.
VI. évfolyam • 1994/4.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft



COMMODORE VILÁG • Nr. 43. • VI. évfolyam • 1994/4. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

EPIC PINBALL

KRYNN SOROZAT

ULTIMA SOROZAT

WLADCY CIEMNOSCI

DIZZY 5/6



SPECIAL FORCES



SHADOW CASTER



FLIGHT SIMULATOR 5.



SAM & MAX

FANTASY ROVAT

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a

WASTED TIME



A XXV. SZAZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...



A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsg.
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

MEGJELENT A
CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat**: *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG**: *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika**: *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)*
- **Felhasználói programok**: *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről**: *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adun , vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző Évkönyv** árát is csökkentettük, **a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft**. A CoV Évkönyv 1991 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljetek! Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 43

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/4.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és C64 felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok és Fantasy rovat: Simon János (Jahny)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Külső munkatársak:
Eglesz Dénes (DINO)
GIDI
Paksi Gábor & Péter
Szwedo Albert (KEX)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÍRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (44.) száma a május 16-án kezdődő héten jelenik meg

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólót nyertek:

Bagi Ákos, Eger (940010912)
Dojcsák Attila, Mándok (940010157)
Káplár Róbert, Jászalsószt. (940011230)
Kovács Gyula, Előszállás (940010661)
Lohn Balázs, Budapest XI. (94011020)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Hát, azért vannak csodák! A lap történetében először jelent meg 1 hónapon belül 2 szám is, noha az előzőnek már márciusban illett volna megjelennie. Nem kell tehát megijedni, nem lettünk 2 heti lap, csak 3 heti — átmenetileg, amíg vissza nem hozzuk az év eleji csúszást.

Elsőként köszönjük a Húsvéti lapokat, és elnézést mindazoktól, akik nekünk küldtek, de mi nekik nem. A múltkori bevezetőben található jókívánságaink nekik is szóltak. Érezhető volt a tavaszi szünet, legalább annyi levelet írtatok, mint amennyit a téli szünetben. Kérdéseitek zöme olyan, főként mindenkit érintő kérdéscsoportokkal foglalkozott, amelyek tárgyában nem kívánunk hasraütésre dönteni, ezért nem várunk tovább, és kezdetét veszi a nagy hagyományokkal (nem?!) rendelkező statisztikai adatgyűjtés, amely a befűzött levelezőlapon első ránézésre kicsit zavarosnak tűnik. Mint azt már az előző szám bevezetőjében említettünk, nem a saját szórakoztatásunkra készítettük el ezt a kérdőívet, hanem a Ti érdeketekben. Mi is szeretnénk tisztán látni, ezért kérjük, minél többen töltsétek ki, és küldjétek vissza hozzánk a levlapot **(Ha már úgyis visszakülditek, rendelhetnétek is valamit — CoVboy)**.

Bizonyára észrevettétek, hogy most az újság középső része nem szenved holmi sárgaságban. Többen is megkérdeztétek: *„...mi a francnak nyomjuk sárga papírra a középső oldalakat?”* Nos, némi gógyival ki lehetett következtetni, hogy a mindenható sárga csekket idén nem középen, befűzve helyeztük el, azt kis keresgélés után meg lehetett találni a sárga oldalakon. Ennek ellenére tömegesen kértetek csekket, vagy azért mert *„nem találtátok”* középen, vagy azért — és ez a lényegesebb —, mert nem akartátok megnyirbálni kedvenc kiadványotokat. Nos, ebből indultunk ki akkor, amikor elhatároztuk, hogy a kér-

dőivet nem kivágható formában tesszük közzé. A kérdőív kérdéseit itt találhatjátok meg a bevezető végén, a válaszokat pedig értelemszerűen a levelezőlapra fogjátok beírni. Mielőtt azonban rátérnénk a közvéleménykutatást célzó kérdések ismertetésére, foglalkozzunk pár, ugyancsak aktuális dologgal.

Örülünk, hogy még mindig akadnak elég szép számmal olyanok, akik a **„nyomdahubákatt"** keresik az újságban. Lehet jönni hozzánk korrektornak...

1994. júliusa önmagában nem mond semmit, viszont ha hozzátesszük, hogy 1989. júliusában ült össze 3 ember, és letette a CoV alapkövét, akkor már valami kezd derengeni, ugye? Szóval lapunknak 94. júliusában lesz az 5. születésnapja, sőt idén még egyszer jubilálunk, ugyanis kb. novemberben jelenik meg a CoV 50. száma. Ez már a bőség zavara nem? A HQ teljes létszámmal ül össze a jövő héten, hogy megkezdje az előmunkálatokat, ugyanis több meglepetést is tervezünk a számotokra. A kulisszák mögül kiszivárgó dolgokból csak párat említünk meg:

- Még nagyon a kezdeti stádiumában áll egy nyári CoV tábor megszervezése...
- A jubileumra korlátozott példányszámban tervezzük egy ***Getto Greatest Hits*** gyűjteményes kiadás megjelentetését, amely a mester összes művét felsorakoztatná, a korai alkotásaitól kezdve, napjainkig. A kiadványban azon művei is felsorakoznának, melyek nyilvános publikációban eddig nem szerepeltek.
- Megfelelő érdeklődés esetén, ugyancsak a jubileumra korlátozott példányszámban megjelentetnénk a ***CoVboy összes levelezése*** gyűjteményes kiadást, amely nem hiányozhat egy vérbeli CoV rajongó polcáról.

Természetesen a további fejleményekről folyamatosan be fogunk számolni.

A hónap aktuális témája: *mi van már a*

PC-s játékok 2.

c. kiadvánnyal? Miután a *Computer Karácsony*on mindenkit azzal nyugtattunk, hogy kb. 94. tavaszára jön ki a könyv, úgy gondoltuk, nem borzoljuk tovább az idegeiteket. Meghirdetjük tehát **PC-s játékok 2.** c. előfizetési akciónkat! A könyv belső felépítése az első kötethez hasonló. Sikeres volt az első kötet elején lévő alapozó rész, ezért most is hasznos információkat kaptok olyan dolgokkal kapcsolatban, mint pl. SETUP problémák, vírusirtás, korunk népszerű perifériái (CD-ROM, streamer, hordozható winchesterek) stb. Ezúttal mintegy 30 oldalon keresztül, úgy 160-170 játékhoz kaptok hasznos tippeket, cheat-eket, ötleteket, kódokat. A könyv további részében játékleírások találhatók. Folytatjuk a népszerű SIERRA összefoglalót, hosszabb lélegzetű játékleírások (pl. *ARENA*, *MAGIC CANDLE 2*...), közepes hosszúságú megoldások (pl. *Airbucks*, *Carriers at War*, *Dino Park*, *Fatty Bear*, *Mines of Titan*, *Monopoly*, *Realms*, *Second Front*, *Stronghold*, *Summoning*...) mellett csokorba szedtünk egy adag játékot, amelyekről csak amolyan „feloldalas" tipp-halmazt nyomunk, lesz egy kis áttekintés az autószimulátorokról, meg esetleg ami még az eszünkbe jut, és belefér a tervezett 200-220 oldalba. Természetesen a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk! Most mindenki fogja be a fülét: a kis példányszámú nyomás miatt jelentkező magasabb költségek következtében **a könyv fogyasztói ára** (ÁFA-val): **599,- Ft.** Azon olvasóink viszont, akik a könyv előfizetésére vonatkozó befűzött csekket legkésőbb 1994. május 31-ig befizetik, **közel 200,- Ft-ot megspórolhatnak**, ugyanis a május 31-ig érvényes előfizetési akció keretében csak (na most már fülelhetsz!):

399,- Ft-ot

kell a csekkel feladni.

A könyv tervezett megjelenése: 1994. június vége

Hamarabb nem megy, ez nem csak rajtunk múlik!

Ugyancsak aktuális téma a software-kiadás. Nos, a múltkori szám belső borítóján a ***GÁLYA*** hirdetésében a fogyasztói ár hibásan került közlésre. Nem lett olcsóbb a program, mint ahogy az a levlapon látható is látható volt, a program ára *CSAK NÁLUNK* ***599,- Ft***. Sokan kérdeztétek, miért van az, hogy ezek a játékok más üzletekben lényegesen többe kerülnek, mint amennyiért mi hirdetjük. Nos, nagyon egyszerű a magyarázat! A program ára gyakorlatilag annyi, amennyiért más üzletben megveheted, mi adjuk olcsóbban, egészen pontosan mi nektek is annyiért adjuk, mint a viszonteladóknak, vagyis más üzleteknek, ők pedig abból élnek, hogy valamit megvesznek, egy picit drágábban eladják, és a kettő közötti árrésből tartják fent az üzletüket. Nem hisszük, hogy ez olyan bonyolult lenne. Ha pedig valaki sokallja a mi általunk kiadott programok árát egy adott üzletben, még mindig megvan a lehetősége arra, hogy nálunk vegye meg/rendelje meg. Azt is kérdeztétek, tervezzük-e további programok kiadását, és ha igen, csak C64-re? Nos, mint a borító belsőn látható hamarosan jön egy újabb program, a ***SINGLE EXTREME FREEDOM***, ami egy klassz stratégia, ugyancsak C64-re. Hogy csak C64-re adunk-e ki programot, vagy más géptípusra is, az nem csak rajtunk múlik! Attól függ, milyen ajánlatot kapunk. *Megsúgunk valamit: a nyáron már Amigára is jön valami...*

Az utóbbi időben még jobban megnövekedett az érdeklődés a régebbi számok iránt. Ennek az lett az eredménye, hogy igencsak megkopasztottatok bennünket, így már csak a 17. számtól tudunk küldeni, bár már a 17-esből is kevés van. A

CoV 1-16-ig teljesen elfogyott!!!

Ezért átértékeltük a kedvezményes sorozatmegrendelés lehetőségét is, a továbbiakban a CoV 18-30. számok **kedvezményesen 902,- Ft helyett 600,- Ft-ért**, míg a 31-39 sorozat **kedvezményesen 931,- Ft helyett 600,- Ft-ért** rendelhető meg. Egyidejűleg a régebbi csekkek érvényüket vesztik, vagyis ha valaki mostantól számítva a 12-30. számokra fizeti be a 900,- Ft-ot, annak a 18-35. számokat fogjuk megküldeni.

Most látjuk, hogy lassan elfecsegjük az egész oldalt, közben meg már foglalt a következő, úgyhogy attól tartunk, a **NEWS**-nak ki kell tenni a *„Szabadságon vagyok!"* táblát... **Ami most jön, azt mindenképpen olvasd el, a Te érdeked is!**

KÉRDŐÍV a CoV olvasói számára

A kérdéseket itt zúdítjuk rátok, a levlapon pedig elég lesz válaszolnotok. Ahol külön nem utaltunk rá, ott a megfelelő kérdésre adott válasznak megfelelő számjegyet kérjük a levlapon a megfelelő rublikába beírni. Nos, ne is húzzuk az időt, vágjunk bele:

A) Hány éves vagy? *(A rublikába a megfelelő kort írd be)*

B) Milyen géptípussal rendelkezel? *(Az első rublikába azt jelöld meg, ami az elsődleges, tehát pl. otthon van, a második helyre pedig azt, amivel közvetlen kapcsolatba tudsz kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.)*; **1.** C64, C128; **2.** Amiga; **3.** Plus/4; **4.** PC; **5.** Atari; **6.** Spectrum v. Enterprise; **7.** Konzol (SEGA, Nintendo stb.); **8.** Egyéb;

C) Az Amigán belül melyik típus? *(Erre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha az előző B) pontban a 2-t választottad)*; **1.** A500; **2.** A500+; **3.** A600; **4.** A1000; **5.** A1200; **6.** A2000; **7.** A3000; **8.** A4000;

D) Milyen konfiguráció? *(Erre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis a PC-t; Az első rublikában gépetek típusát adjátok meg (pl. 386DX-40), a további 6 db. rublikában sorban a monitor, RAM, winchester, CD-ROM, streamer és hangkártya témákban kell a megfelelő számjegyet beírnotok)*; **1.** Hercules; **2** CGA; **3.** EGA; **4.** VGA, SVGA ——— **5.** 1 MB RAM; **6.** 2 MB RAM; **7.** 4 MB RAM vagy ennél több ——— **8.** nincs winchesterem; **9.** HD 40 MB alatt; **10.** HD 40-200 MB között; **11.** HD 200 MB felett ——— **12.** CD-ROM van ——— **13.** Streamer van ——— **14.** Hangkártya: SoundBlaster verziók; **15.** GUS; **16.** Roland; **17.** Egyéb hangkártya.

E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? *(A rublikába a CoV megfelelő számát írd be)*

F) Kedvenc rovataid *(A három rublikába fontossági sorrendben írd be annak a 3 rovatnak a számjegyét, ami neked a legjobban tetszik)*; **1.** Épp ez jutott eszünkbe; **2.** News; **3.** Játékleírások; **4.** Hirdetések; **5.** Elsősegély; **6.** Adventour; **7.** TökösMákos; **8.** Fantasy rovat; **9.** Plus/4 sarok; **10.** Felhasználói rovat; **11.** Getto komiksz; **12.** CoVboy Posta;

G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témakör tekintetében Te hány oldalt szentelnél az egyes rovatoknak. *(Az egyes rublikák /1-12/ sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rublikákba azt az oldalszámot írd be, amit az adott rovatnak gondolsz. A végösszeget 40-re kalkuláld ki. Ha valamelyik helyre nem írsz számot, azt úgy vesszük, hogy a rovat megszüntetése mellett teszed le a voksodat)*

H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban? 1. Ne legyen; **2.** Legyen, jó a keresztrejtvény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel; **3.** Legyen, pl. képrejtvény; **4.** Legyen, TOTO, számítástechnikai kérdésekkel; **5.** Legyen, jó volt a képfelismerés; **6.** Legyen, ötletemet külön levélben elküldöm.

I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával? 1. Igen; **2.** Nem;

J) Az eddig megjelent — és általad is ismert — CoV-okat rangsorold. Te melyiket tartod a legszínvonalasabbnak, és melyiket tennéd az utolsó helyre? *(Az első rublikába írd be a legjobbnak ítélt számát, a másodikba pedig az utolsóét)*

K) Indítsunk-e rovatot a konzoloknak? *(SEGA, Nintendo stb.)* **1.** Nem kell; **2.** Igen, max. 1 oldalt; **3.** Igen, max. 2 oldalt; **4.** Nekem mindegy;

L) A CoV által szervezendő nyári táborban részt vennél-e? 1. Nem; **2.** Igen. Kérek a címemre egy tájékoztatót!

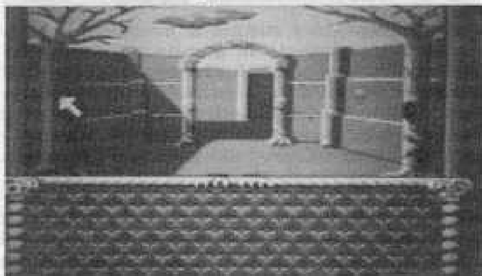
M) Pólóméretem; 1. M; **2.** L; **3.** XL; **4.** XXL.

És a leglényegesebb! A levlapos kérdőívet kitöltve május 31-ig visszaküldők között ajándéksorsolást tartunk! Fődíj egy SEGA Megadrive játékkal, valamint kisorsolásra kerül 20 db. ajándékcsomag (benne póló, 1 doboz lemez, Évkönyv, és meglepetés). Nem érdemes kihagyni! Az eredményt a CoV 45-ben tesszük közzé!



Władcy Ciemnosci

Nos, itt van a 41. számban emlegetett kimondhatatlan nevű lengyel megatermék **(Zsebzse dobzse mescse jascse gdinyia zsebrzsidovice rzsesov — CoVboy)**. CoVboynak ne higgyetek, csak az utolsó szavának, a programot valóban egy bizonyos Rzesow — vagy valami ilyesmi nevű — lengyel városbéli programozók követték el. Nekünk külön élvezetként elsőként a lengyel verzióval sikerült játszadozni, úgyhogy mindenki legyen happy, ha más nyelvű termékhez sikerült jutnia, mi azért a játékszellem egyszerűsítése végett a lengyel verzióról készítettük a leírást. A játékról: a grafika a tűrhetőség határán van, a hangokról inkább nem írunk semmit... A játszhatóság szerencsére viszonylag elviselhető. Akkor vágjunk bele:



Az elején vegyük fel a polcról a **boxert**, a faodúból pedig a **kulcs**ot és a **táblát**. Menjünk a kocsmáig **(Helyes — CoVboy)**, ott egy másik odúban egy **varázstojást** találunk. Széttörése után egy *élet-varázsital*lal leszünk gazdagabbak. Most menjünk abba a szobába, ahol a falon egy **jel** van. Lesz ott haldokló sapkás (???) fa. Használjuk az *erő*nket, megjelenik a **sapka**. Most nézzünk körül egy kicsit.

A bennszülöttfejes szobában újra használjuk az *erő*nket, ez feléleszti a fej fülét. Parancsoljuk meg neki, hogy mondja el az igazat. A válasz: a fej kinyújtja a **nyelvét**. Törjük le azt, és keressük meg az *átváltozás varázslat*át. Ez a pályák egyikén van jól elrejtve.
Törjük szét a **jel** alatti agyagfalat. Megjelenik egy kis **láda**, amelyet a **kulcs**sal kinyithatunk. A bennelevő **ruhát** öltsük magunkra. A klimóban beszélgessünk *Pawlak*kal, így néhány érdekes dolgot tudhatunk meg (már amennyiben tudunk lengyelül). Ezután menjünk úgy, ahogy a kocsmában hallottuk. Utunk végén a falat verjük szét a **boxer**rel. Az így keletkezett odúból vegyük ki az **üvegedényt**, amelyben a *láthatatlanság varázslat* van. Menjünk vissza a kocsmába. Az előbb szerzett *varázslat* segítségével bejutunk a gazdasági szobába. Itt nyissuk ki a **koffert** (lehetőség szerint a **kulcs**sal). Vegyük fel az **ásót**, a **kulcs**ot pedig hagyjuk itt. Utána a **kenőolaj**at vegyük fel, helyette rakjuk le a **boxert**. Ráadásként kutassuk fel az egész helyiséget. Most mehetünk vissza *Kargul* háza elé. Ott a kapu sarkát **olaj**ozzuk meg, a visszamaradt stuffot pedig rakjuk az odúba. A kerítés mellett a **Viszály Csontját** találjuk. Vegyük fel, és etessük meg az odúban talált kutyulikat. Most már beengednek a házba. A tűzhelyben a *többszörözés erejét* találjuk. Ezt rögtön ki is próbáljuk a kocsmában talált **rézpénzen**. Ezek után rögtön veszünk egy nagy üveg **bort**. Sajnos, a kocsmáros átver minket: egy koszos vízzel teli **üveg**et kapunk tőle. Sebaj **(sebaj????? — CoVboy)**, használjuk az *átváltozás erejét*, így a vizet *„Spiritus Rektyfikatus"*-szá változtatjuk át, és azt odaadjuk *Kargul*nak. Erre ő igen happy lesz, és mi elvihetjük a **bárd**ot, amelyet a fa mellett el kell ásni.

Menjünk vissza a **jel**hez, és az odúból vegyük ki az **öngyújtót**, a ház alól pedig az **olajat**. Utána bármilyen módon nyissuk ki az ajtót, menjünk vissza a kapu elé. Most már bemehetünk a házba. A hamvvederben lévő *Fekete Pétert változtassuk át*, majd vegyük fel. Miután felvettük a **lámpást**, töltsük tele az **olaj**jal. Az **olaj**at hagyjuk itt.



Vissza *Kargula* házába, és át a másik szobába. Ott találunk egy **ivózsák**ot. A **lámpást** rakjuk le és gyújtsuk meg. Ezután csukjuk be az ajtót, és a falmélyedésből vegyük ki a **varázsbot**ot. Az **öngyújtót** itt is lehet hagyni.
A mennyekbe vezető kaput a *Fehér Péter*rel nyissuk ki. Menjünk át, és üssünk a **bot**tal a **kőtömb**re. Töltsük meg az **ivózsák**ot **víz**zel. A **kőtömb**ön egy **térkép** van, amely a *lordok* székhelyéhez vezető utat demonstrálja, ámde a **térkép** kódolva van. Talán meg kéne fejteni (remélhetőleg segíteni fog a megoldásban, ha eláruljuk, hogy a=1).

Ha átmentünk a sivatagon, akkor elérjük a várat. Az asztalon használjuk az *élet erejét*, így 3 állat fog megjelenni: 1 egér, 1 macska, valamint 1 kutya. A várban egy *őr* jellegű valami lakik. Azt akarja, hogy hozzuk vissza az állatait. Rendelkezésünkre áll egy lyukas csónak, amelybe rahtunk kívül egy állat fér. Némi gondolkodás után kisüthető, hogy nem célszerű édes kettesben hagyni a macskát az egérrel, valamint a kutyát a macskával **(Épp ma hallottam egy előadáson, hogy az ilyen feladatokat olyan mátrixszal lehet megoldani, amelynek elemei gráfok. Grrrrrrr.... — Bryan)**. Vigyük át az állatokat (viszonylag kevés kombináció lévén, remélhetőleg senki sem találja a feladatot megoldhatatlannak....), mire az *őr* továbbenged minket, és mellesleg ránksóz egy *bölcsesség varázslat*ot is. Ezután vegyük ki a falmélyedésből a **Rubik-kockát**, és menjünk a szembenlevő szobába. A parlament mindkét helyiségében gyakoroljuk ki a **kockát**, majd használjuk a *bölcsesség varázslat*ot. Erre megkapjuk a politikai támaszt...



Menjünk fel a lépcsőn. A **tégely**ben 3 **aranypénzt** találunk. A mélyben egy *3 kezű mutáns* akármi tartózkodik. Itt már csak a 3 **pénzt** kell elhelyezni a *mutáns* 3 kezében úgy, hogy a **tégely** se maradjon üres (az egyik **pénzt** tehát **tégely**estül rakjuk barátunk kezébe). Hát ennyi lenne.

És még annyi, hogy most jött meg a játék második része, amely a sokatmondó *CURSE* nevet kapta.

● *Szwedo Albert (KEX)*



Ránk szóltatok, ugyan miért hagytuk abba ominózus Dizzy sorozatunkat a IV. résznél, valamikor a CoV 14. számában. Jogos a két pont, ezért hát most két pont, vagyis két Dizzy jár pályáról pályára. Azért had csapjunk egy kis reklámot is, ha már itt vagyunk.

A Dizzy I. leírása a SpV 13-ban, a Dizzy II. a CoV 6-ban, a Dizzy III. a SpV 24-ben (a Plusis verzió a CoV 38-ban), míg a Dizzy IV. a CoV 14-ben fellelhető. Ebből viszont a CoV 6 már nem fellelhető, viszont SpV még nagy választékban áll a rendelkezésetekre!

Sokan kérdeztétek azt is, hogy a Dizzy 6. után jött-e ki újabb rész. Nos, az igazság az, hogy már a Spellbound Dizzy sem Dizzy 5. néven vált ismertté, csak az jött a sorban, ezért lett 5-nek elkeresztelve, úgy mint a Prince of Yolk Folk, amely a Dizzy 6. álnévvel lett illetve. Egyébként ez utóbbi Yolk Dizzy néven is elterjedt, s a lemezen is ilyen néven jött. Valóban jött a Yolk óta újabb rész, nem is egy, majd körülnézünk a spejzban, ha lesz rá igény, sort kerítünk azokra is.

Dizzy témában elég sok levelet is kaptunk az elmúlt hónapok során, így megköszönjük azt az 5-10 megoldást, ami a Spellbound és a Yolk tárgyában jött, könnyebb volt így a dolgunk, csak a legjobbat kellett kiválasztani, s a többivel összevetve pontosítani, illetve ellenőrizni, azután mehet is. A Greets-ek majd a leírások végén kapnak helyet.

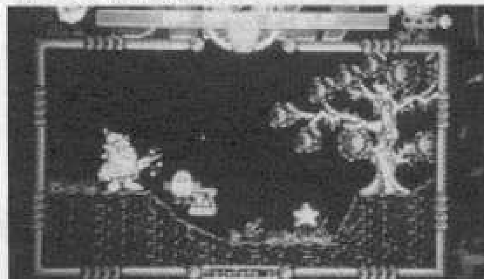
Lássuk előbb a Spellbound-ot, majd levezetésképpen a Yolk-ot...

Dizzy 5.

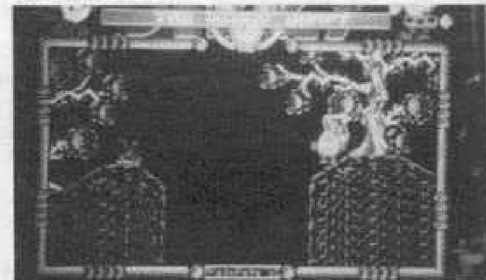
(Spellbound Dizzy)

Először is, van két dolog, amit nem fogok említeni: gyümölcsök (energiapótlás), és tekercsek (hasznos infók a **Codemasters**-ről, ritkán más is).
Egy barlangban találjuk magunkat. Egy kiskocsi áll itt, amitől nem tudnák jobbra menni, szóval a kapcsolóval tüntessük el. Egyébként van itt egy **varázscsillag**, meg még egy a zöld kerítés mögött. Ezentúl csak az elrejtett **csillag**okat említem meg, a többit úgyis fel tudja szedni mindenki, merthogy most ezeket kell gyűjtögetni. Itt van még *Dylan* is, csakhogy nem halljuk, hogy mit mond, mert kőfal mögött van. Menjünk jobbra, essünk le. Azaz fel, mert felfúj a meleg áramlat. Itt van két rejtett **csillag**: egyik a fű, a másik a levél mögött. Menjünk balra. Itt áll *Theo*, a varázsló. Elmondja, hogy mivel szórakoztunk a varázskönyvvel, mindenki ebben a furcsa világban rekedt, mellesleg olyan helyeken, amelyeket nehéz elhagyni... Úgy tudjuk megmenteni őket, hogy elhozunk neki fejenként két **csillag**ot, és az adott személyre (tojásra) jellemző tárgyat.

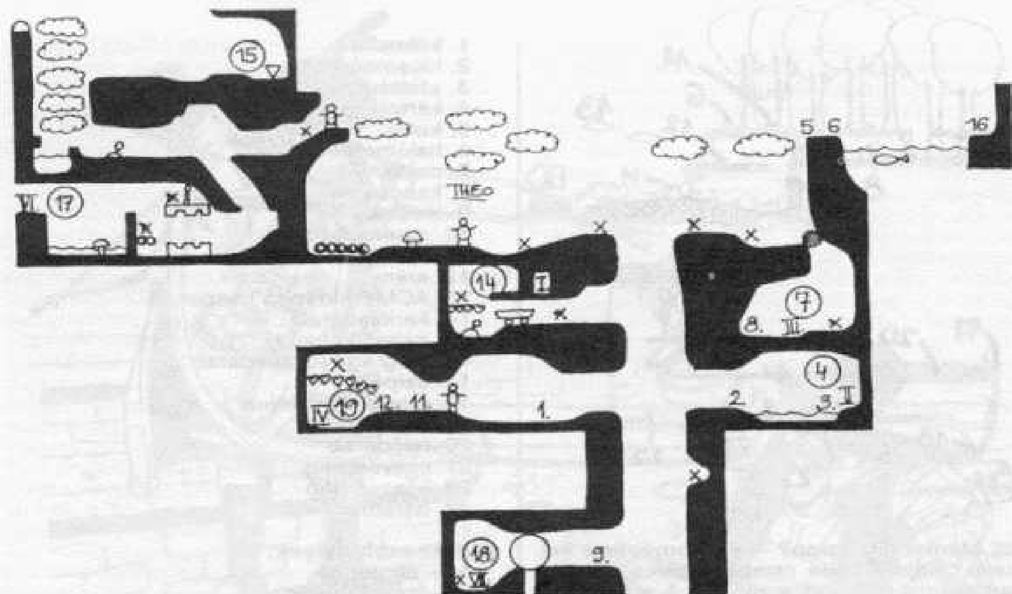
Menjünk balra, és vegyünk fel két **homokkövet**. Menjünk vissza a bányához, s csodák csodája, le tudunk ereszkedni a felfelé fújó szél ellenére. Természetesen a köveknek köszönhetjük: ahány kő van nálunk, annyi szintet tudunk lemenni. Tehát két képernyőnyi esés után menjünk balra, ahol vegyük fel a **cement**et. Ehhez persze le kell rakni az egyik **kő**vet, mert csak két tárgy lehet nálunk egyszerre. A **kő** azonnal szétporlad, mert homokból volt, a föld meg keményebb... Szerencsére a **kövek** újratermelődnek a lelőhelyükön.



Itt van még egy medve is, aki nem akar balra tovaábbengedni, így vele később foglalkozunk. Menjünk kétszer jobbra. Itt találjuk *Daisy*-t a víz túlpartján. Dobjuk le a másik **kő**vet is, vegyük fel helyére a **vödröt**. A **cement**et szórjuk a vízbe, mire az megköt, és száraz lábbal átkelhetünk. Óóó... előtte talán töltsük meg vízzel a **vödröt**. *Daisy*-nek előadjuk a történteket, ő erre egy **esernyő**vel ajándékoz meg minket. Vegyük fel az itt lévő **zsák**ot, s így már 4 tárgy lehet nálunk egy adott időszakban. Az **esernyő**vel menjünk vissza *Theo*hoz, aki hazavarázsolja *Daisy*-t. Rakjuk le mindkét tárgyunkat, vegyünk fel négy **kő**vet, s süllyedjünk a bányában a lehető legmélyebbre.
Itt egy **arany lóherét** találunk. Vegyük fel, a **kö**veket dobjuk el. Balra egy tojásevő (mi más?) virág zárja el az utat, erről majd később. Menjünk vissza a homokkövekhez, ahol a gombára ugorva feljuthatunk a felhők közé. A legfelsőről ugorjunk balra. Itt álldogál egy *leprechaun*. Ez az a kis mesebeli manó, akinek mindig jó sok aranya van, így biztos a **lóhere** is az övé, adjuk oda neki. Cserébe kapunk egy csupor **méz**et. Mond valamit egy varázslatos dologról is, amit jó lenne megtalálnunk a számára.



Természetesen a **méz**et a medvének viszszük, így bejuthatunk a mögötte levő szobába. (Gyengébbek kedvéért: vigyünk két **követ** is.) Hát itt sok minden van: egy furcsa **talizmán**, egy **erős emelő** (**strong jack**), a világoskék kerítés mögött egy **csillag**, és *Grand Dizzy*, aki a **hallókészülék**et adja nekünk.
Menjünk vissza a starthelyre. A **hallókészülék**kel hallhatjuk, mit mond *Dylan* (azt nem kötik az orrunkra, hogy ő hogy hall minket...), és kapunk tőle egy **babá**t. Ha most visszamegyünk a varázslóhoz, egyszerre mindkettőjüket letudhatjuk. A **babá**t és a **hallókészülék**et el is dobhatjuk, már nem lesz rájuk szükség. Viszont vegyük fel a teli **vödröt**. Menjünk a *leprechaun*hoz, és adjuk oda neki a **talizmánt**. Erre ő elkotródik az útból, s mi mehetünk balra. Menjünk tovább balra, s a **vödör** tartalmát öntsük a medencébe, a csap alá. A kapcsolóval indítsuk be a szerkezetet, ennek köszönhetően felhők fejlődnek, amelyeken feljebb jut-



hatunk. Innen jobbra találjuk *Dora*-t, aki **haleledelt** ad nekünk. Menjünk vissza az épület első szobajába, onnan le, majd balra. Ooopá! A zúzógép kétdimenzióssá fokozta le *Dizzy*-t. Talán előbb támasszuk ki az emelővel... Most már mehetünk. A zöld hordó tetején, a vasrács mögött van egy **csillag**. A **gomba** segítségével átugorhatunk *Dozy*-hoz, aki egy *metszőollóval* lép meg bennünket. Menjünk vissza a varázslóhoz, s ismét haza tudunk varázsoltatni 2 db családtagot.

Legyen nálunk az **esernyő** és a **haleledel**, s menjünk a bányához. Az **esernyő**nek köszönhetően ismét a felhők fölé emelkedhetünk. Innen jobbra van egy tó, amelyben egy bálna úszkál. A parton vegyük fel a **vaskalapács**ot és a **hálót**. A **haleledelt** szórjuk a vízbe, mire a bálna feljön a víz színére, és a hátán átkelhetünk a tavon. A túloldalon vegyük fel a **csavarhúzót**, és jöjjünk vissza. A **haleledel**re és az **esernyő**re már nincs szükség, eldobhatjuk őket. Essünk le. A fűcsomó mögött újabb **csillag**ot találhatunk.

A lefele vezető utat egy nagy kő zárja el, a **kalapács**csal elintézhetjük. Lent találjuk *Denzil*t, aki a csúcstechnológia vívmányával ajándékoz meg minket. A csúcsmodellt úgy hívják, hogy **ZX-81**, és *Denzil* egyébként az ajtót szokta kitámasztani vele. A sarokban levő **ugrószőnyeg**et vigyük arrébb, hogy ki tudjunk ugrani innen. A varázslónál intézzük el *Denzil*t is. Most legyen nálunk a **háló**, a **metszőolló** és két **kő**. Az említett két első tárgy olyan nehéznek számít, mint egy **kő**, szóval lejuthatunk legalulra a bányában. Az **olló**val a virágot „méretre szabhatjuk", s így mögé juthatunk. Ott a **háló** segítségével elkaphatjuk a *Pogie* nevű kis állatkát, s levehetjük a **nyakörv**ét. Minden mást dobjunk el, mert nehezek, ezért nem tudnánk feljutni. Menjünk a varázslóhoz, aki helyettünk saját magát küldi haza az utolsó két **csillag** segítségével, mondván, hogy mi rontottunk el mindent a varázsolgatással, így nekünk mágia nélkül kell hazajutnunk. Mindenesetre maga után hagyja kedvenc **csatlakozó**ját. Legyen nálunk a **ZX-81**, a **csavarhúzó** és a **csatlakzó**. Ezzel menjünk a vezérlőközpontba (ahol *Dora* volt), és a terminál előtt használjuk a „**számítógépet**". *Dizzy* a nála lévő cuccok segítségével beköti a gépet hálózatba, azután lenyomja a NEW LINE gombot, a hatalmas gépezet működésbe kezd, és... de nem lövöm le a poént. Ja tényleg, a **nyakörv** vajon mire volt jó? Valószínűleg *Pogie*-t is hazaküldhettük volna, csak talán egy aprócska hibácska csúszott a programba. (Nem tudjuk, ismeritek-e a ***SPIKEY VIKING*** című programot, ott is elég eggyel kevesebb rabot kiszabadítani, pedig ki lehetne engedni mindet. Az is ***Code Masters*** játék.)

Jelmagyarázat a térképhez:

X — Magic Star
I — Dylan
II — Daisy
III — Denzil
IV — Grand Dizzy
V — Dora
VI — Dozy
VII — Pogie

1. Bag of Cement
2. Empty Bucket
3. Bag
4. Umbrella (II)
5. Iron Hammer
6. Fishing Net
7. Sinclair ZX-81 (III)
8. Trampette
9. Gold Shamrock
10. Jar of Honey
11. Weird Talisman
12. Strong Jack
13. Hearing Aid (IV)
14. Dylan's Viber (I)
15. Fish Food (V)
16. Screw Driver
17. Garden Shear (Dozy)
18. Fluffle Collar (VII)

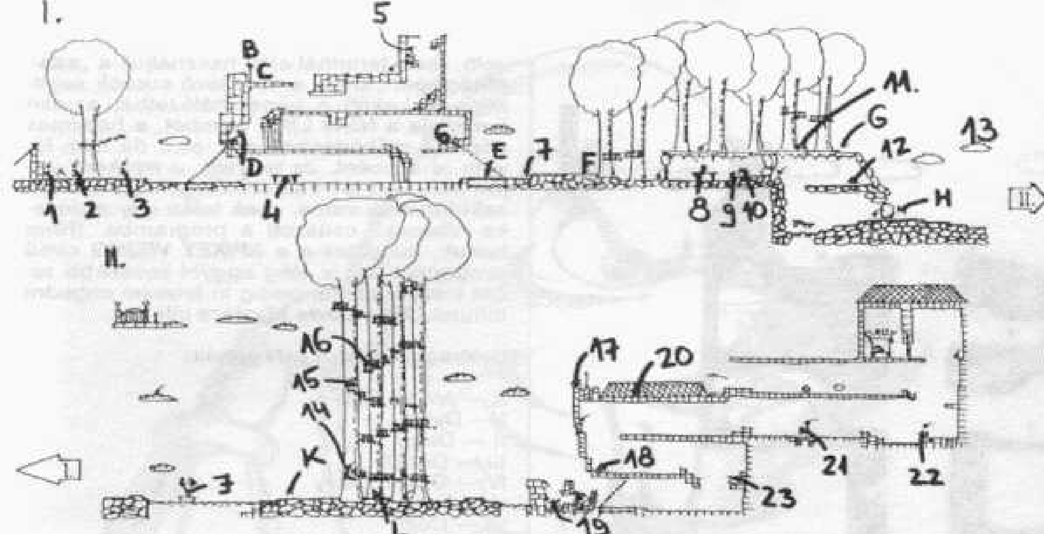
Az egyes tárgyak mögötti római számok azt a személyt jelölik, akitől az adott tárgyat kapjuk.

A leírás váza Kis János, budapesti olvasónk nevét fémjelzi, közreműködtek még: *Soós György* Debrecenből és *Harangozó Zsolt* Békéscsabáról. A térkép *Zsolt*tól származik, megathanx érte, no meg *Getton*nak is aki egy ici-picit kiretusálta!)

Dizzy 6.

(Prince of Yolkfolk)

A játék elején egy csapdában vagyunk. Vegyük fel a levélköteget (**Pile of leaves**) és a gyufát (**Book of matches**), aztán rakjuk mindkettőt az ajtó elé. Ezután a vízzel (**Jug of Water**) öntsük le, és élvezzük a szabadság „örömeit". A következő helyszínre kiérve rögtön fölszedhetjük a cseresznyét. Menjünk oda az ablakhoz, és már meg is tudjuk feladatunkat: Egy gonosz *troll* elfoglalta a kastélyt (kiült elé), ezért a *király* elmenekült. Mi több, a *királylány* már nem tudott, tehát bennmaradt. Meg kell mentenünk **Yolkfolk**-ot, tehát el kell pusztítanunk *Mr. Troll*t. Kezdésnek kapunk egy varázsszőnyeget, amit akár ott is hagyhatunk, semmire sem jó. Ugráljunk el jobbra, az oroszlánhoz (közben a meggyet (cseresznyét, szóval kaját) szedjük föl). Neki (nem a kajának, az *oroszlán*nak) tövis ment a lábába a *troll* jóvoltából, és ezt *oroszlán* barátunk nem értékeli. El lehet gondolkozni azon, hogy miért és hogyan lökte bele az *oroszlán*t a *troll* a rózsabokorba, de tovább is lehet menni. Két képernyővel balra már meg is ismerkedhetünk *Troll elvtárs*sal, aki, ha nekimegyünk, illedelmesen bemutatkozik (Oi! Get Lost!) Itt vegyük fel a csákányt (**Heavy Pickaxe**). Menjünk vissza az *oroszlán*hoz, és ott vegyük fel a ketrecet (**small cage**), mögüle a kaját, vissza a ketrecet. Kettővel jobbra **Hillside**-nál a legalsó követ szedjük ki a csákánnyal, és rakjuk le (ne a követ, a fejszét). Szedjük fel a kaját, és menjünk be. Az arany (**Gold nugget**) és a kaja felszedése után távozhatunk is, egyenesen a felhőkhöz. **Hello World**-nél szerezzük meg az ACME-t (**an acme bridge kit**), a baloldali felhő legszéléről elugorva. **Bank of the styx**-nél a hajón menjünk át a *ferryman*hez. Őt egyszerűen megvesztegetjük: nekimegyünk. Elveszi az aranyat, átenged, és megkér, hogy szerezzünk egy motort a hajójára. Ugorjunk fel a következő helyszínről az **Enchanted Treetops**-ra, onnan menjünk ki a **Narrow ledge**-re, és a középső fagerendáról ugorjunk balra. Itt használjuk az ACME-t hídépítésre, (de jót elszórakoztunk, amíg rájöttünk, hogy ide kell...), és ugráljunk föl! Ja, az **Enchanted Forest**-ben balról a legszélső korlát mögött van egy kaja. **Treetops**-ról úgy ugorjunk el, hogy visszaessünk a bal alsó korláthoz, ahol még egy kaja van. **Uppermost Branches**-nél a jobb szélső korláttól (pontosabban: jobbról a második) ugorjunk el, és a második felhőre ugorjunk át úgy, hogy annak jobb széléről lépjünk le. Itt szedjük fel a hárfát (**Golden Harp**), és menjünk vissza **Uppermost Branches**-re. Itt ugorjunk föl a felső „folyósóra", és menjünk balra. Itt a bal oldali felhő szélétől ugorjunk el, és *Szent Péter*nek adjuk oda a hárfát. A sajttal (**Some holy cheese**) *menjünk* az *egér*hez, de előtte az *oroszlán*tól hozzuk el a ketrecet. Az *egér* elé rakjuk le a ketrecet, bele a sajtot. Az *egér* belemászik a ketrecbe, és kapunk egy **Caged Fluffle**-t. Az *egér* mögül szedjük fel a kaját, és az **Awfully high clouds** bal felhőjéről lépjünk le balra. Itt szedjük fel a kaját, és menjünk a *troll*hoz. A képernyő szélétől kicsit balra tegyük le a ketrecet, az *egér* kirohan belőle, és elijesztheti a *troll*t. Az emelőgép mögül szereljük le az **outboard motor**-t, és vigyük a *ferryman*hez. A tőle kapott kaszával (**scythe**)

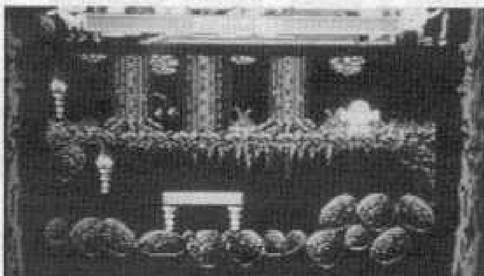


1. kőkocka
2. fűcsomó
3. szintén
4. kenyér
5. kulcs
6. hajómotor
7. csákány
8. kancsó víz
9. levelek
10. gyufásdoboz
11. faketrec
12. arany
13. ACME hídépítő készlet
14. kerítésdarab
15. pehelyképző (???)
16. még egy kerítésdarab
17. csipesz
18. egy üveg „potion"
19. arany hárfa
20. tetődarab
21. csavarkulcs
22. idegen gép
23. harsona

Érdekesebb helyek:
A — hercegnő
B — zászlórúd
C — „beszélgetőhely"
D — a felvonóhíd levonója
E — *Rockwart*, a troll
F — katona
G — oroszlán
H — nagy kő
I — Szent Péter
J — csónak
K — kompos
L — egerentyű
M — ide képezzünk hidat
N — tövisek
O — *Evil Dizzy*

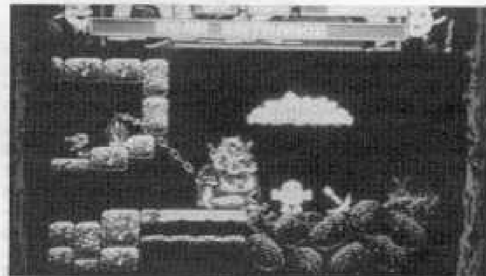
menjünk a toronyba, ahol a hárfa volt. A kaszával vágjuk le a töviseket, szedjük fel a kaját, és menjünk be. A tornyot látogassuk végig, **Double Trouble**-nál ne vegyük fel a kulcsot, mert nem lehet egyenlőre. A **Strange machine**-nel semmit sem lehet kezdeni, ezt is pihentessük. **First Landing**-nél balról a negyedik tetőcserepet (**roof tile**) szedjük le, és mögüle együk meg a kaját. **Edge of tower**-ben szedjük fel a csipeszt (**some tweezers**), és látogassuk meg az *oroszlánt*. A csipesszel szedjük ki a lábából a tövist. Vegyük fel (a tövist, ne az *oroszlánt*), és adjuk oda a kürtöt (**brass bugle**) a hapsinak balra, majd vegyük fel a hahotá-t. A tövissel menjünk **Double trouble**-ba, és rakjuk a gomba mellé. Menjünk el alul, és miután leszúrta a tövis a gonosz *Dizzy*-t, felvehetjük a csavarkulcsot. Ja, a **Bottle of potion** is fölösleges, nem kell bántani. Menjünk el a kastélyba, és a **Castle drawbridge** felső részénél a csavarkulcsot használjuk a leeresztőszerkentyűn. Derítsük fel az új tájat! **Castle drawbridge** bal széli füvét szedjük fel, és mögötte egy kaját alálunk. Tegyük a következő helyszínen a fa bal oldalán lévő fűcsomóval ugyanezt — az eredmény is ugyanaz.

A bőgő *királylány*nak adjuk oda a Hahotá-t, hogy elfoglalja magát, amíg az apja hazaér. A mögötte lévő kő mögött újabb kaja van. Ja, a *királylány* ad még egy zászlót is. Most menjünk el a kastélyba bóklászni. Szedjük fel a kulcsot (**old rusty key (Hohó! Mi ez itt, Maniac Mansion? — CoVboy)**) és a két kaját, majd **Castle ramparts**-en a zászlótartó rúdra rakjuk rá a zászlót. A megjelenő trombitást vegyük rá némi zenélésre. Erre hazatér a *herceg*, aki azt hiszi, hogy a *király* itthon van, de nincs. A *király* viszont mégiscsak hazajön, és úgy megörül, hogy miután hajlandó elhinni, hogy mi mentettük meg **Yolkfolk**-ot, herceggé avat minket. Ez megható, de még kéne egy kaja. Ez a **Strange mechanism** mögött van. **Inner sanctum**-ból menjünk föl the **Deserted tower**-be, ahol még egy cseresznye van, ha a bóklászáskor nem szedtük fel. Ha igen, akkor 20 kajánk van. A kulccsal nyissunk be *Daisy*-hez, csókoljuk meg, és nézzük végig az Endsequence-t.



Jelmagyarázat a térképhez:

Tárgyak: (jobbra/fent...)



A leírás vázát **Karvaly Gellért** szegedi olvasónk követte el, közreműködött még: **Balázs Dániel** (*PILOT*) is Újszászról, aki a térképet alkotta, **Getto** meg itt-ott rásegített egy csőtollal, úgyhogy THX neki is.

Ultima VI.

Indulásként mindjárt egy kis kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM**-hoz a *„véletlenül le nem adott" rúnajelek*:

A	E	I	M
B	F	J	N
C	G	K	O
D	H	L	P
Q	U	Y	NG
R	V	Z	EA
S	W	TH	ST
T	X	EE	

Újabb kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM** *"félig-meddig baki"*-jához (**—hogy milyen Szentélyeket NE használjunk karakterfejlesztésre...**): ha „rossz" szentélyt használunk, akkor igaz, hogy MINDEN karakter szintje (**Level**) feljebb ugrik, ha van elég tapasztalati pontja (**Exp**), ám *TULAJDONSÁGAI NEM VÁLTOZNAK* (pl. a **Health** pontok, többek között) és a varázslóknál kicsit becsavarodik a gép. A *megfelelő szentélyeknél nincs annyi szöveg, nő a szint, az intelligencia, az erő és az ügyesség is.* Egyébként a fejlesztés úgy történik, hogy a **TALK** opciót használjuk magán az oltáron... ekkor megkérdezik, hogy akarunk-e fejlesztést. Igenlő válasz esetén ki kell választanunk, hogy kit is fejlesztünk, ezután már csak a **mantra** kell.

A JÁTÉK KEZDETE

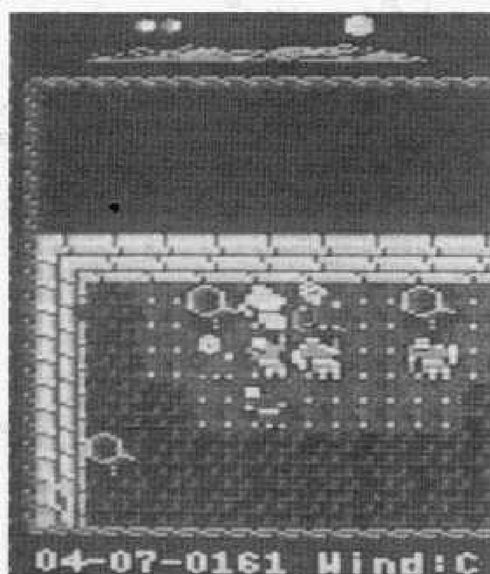
Vagyis *"ELŐJÁTÉK"*...khm. Szóval, ha lecsapkodtuk a **gargoyle**-okat, akkor lehet beszélni az uralkodóval. Elmondja, hogy vannak új rosszfiúk, a csúnya kis **gargoyle**-ok. Ezek szemét módon *el akarják pusztítani a Birodalmat, stb, stb.* A lényeg az, hogy ebben *a részben — többek között — velük kell megküzdeni*, ld. cím: ***The Threat of the Gargoyles*** (szabadfordításban: **Na, mivan?! Én vagyunk a szupi gajgojok, nem mondom hogy Oj!, csak hojgolok! *BOTS!!!***). Egyébként a Mt. király és/egyben a gyári védelem PC-n kérdéseket tesz fel. Végül is ki lehet hagyni, csak akkor sz*r van. Pl. nem kapjuk meg a kulcsot, és nem tudunk kimenni a kastélyból, stb. *Ennek érdekében MINDENKI nézze meg a **BESTARY-fordítását, magyarázatát** (CoV#41.), ugyanis a szörnyek/lények/stb. jellemzését ott írtuk le, és **annak bizonyos szavai kellenek**.* Tehát pl. a trollokról megkérdezi **Sir Lord**, hogy mi hiányzik belőlük, erre a válasz: a kitartás (*endurance*). Mondjuk, ez eléggé



elszomorító véleménye az íróknak, mert minden normális **AD&D** író a trollokat a legerősebbek közé sorolja — csatában nyugodtan nyesegethetők, mert újranőnek a testrészeik. Csak a napfénytől válnak kővé **(ez így igaz. Az egyik kocsmában is volt valami ilyesmi, de az akkor „vált kővé", amikor leöntöttem sörrel)**. Na, mindegy, ha sikerrel válaszoltunk, akkor **Lord British** bejelenti, hogy bármit elvihetünk, ajtói nyitva állnak. Adja is szépen a kulcsot, ez a *föld alatti dungeon*-ban lesz majd fontos, de legfőképp akkor, ha ki akarunk jutni, mert **csak ezzel lehet bemenni a felvonóvezérlőbe** ill. ezáltal **ELKEZDENI A JÁTÉKOT!!!** Egyébként meg ha gyógyításra van szükség, csak annyit mondjunk neki, hogy **„HEAL"**, és *az összes karaktert* ***feltuningolja a maximumra*** *(bármikor)*. Ennyi szöveg után neki is állhatunk kóricálni, mindenhonnét **szedjük fel a cuccokat**, mert szükség lesz rájuk. A *bal legfelső szobában* vigyázzunk a szekrényre, mert ált. valami csapdát rejt, nem nyitható, csak felfeszíthető. Na, ilyenkor jön az áldás. Ennek elkerülése végett érdemes az ajtóból ***IOLO***-nak *„bele?!parittyáznia"* párat, később (**nemsokára**) lesz erre külön ellenvarázslat is. ***IOLO***-ról még annyit, hogy ha beszélgetünk (**TALK**) vele, akkor megtudhatunk pár dolgot (**HELP, STORY**), ezenkívül *szét tudja osztani egyenlő részekre a pénzt* (**SPLIT**), vagy ellenkezőleg, *begyűjti nekünk a csapat vagyonát* (**GATHER**), a játék során. Az *ez alatt lévő szobából* meg-kuksolhatjuk a külvilágot a távcsővel. Valahol lesz egy **spellbook** (a mi szobánkban, az előző helyiségekkel szemben, pár fontos stuffal egyetemben), ennek varázslatai a **MÚLTKORI SZÁM**ban. Van egy varázspálca is (pontosan **NYSTUL**, a mágus szobájában, *délre a miénktől*), kb. **30-at tud „villanyozni"** az ellenfelen (**lightwand**). A *bal legalsó szobában* lehet használni a varázsgömbőt, jobb hatásfokkal, mint a távcsővet, csak módjával, mert párszor megütheti az embert. Itt lehet felcsípni ***SHERRY***-t, formás mellek, gyönyörű alkat: *„Gyere, elmondom a titkot* **(hívjál most, 6-666-666, pl. 'Egyedül az ágyban egy sörrel, stb.')** *csak vegyél be a csapatba"* c. szlogen. Az érzéki bajuszt kihagytuk. Mivel egy egér az „illető". Ha előzőleg jártunk a *konyhában* **(jobb felső szoba, szedjünk fel minden ehetőt, nem számít lopásnak!)**, akkor már van sajtunk is. Beszélgessünk vele, a sok(*k*) „Sqeeeek, etc." után térjünk a lényegre: **„Cheese"**. Erre megkérdezi, hogy hajlandók vagyunk-e adni neki, természetesen igen, a **„Help me"**-re pedig beszáll a csapatba, tök **COOL!**, *lehet adni neki bakkancsot és viheti majd a fáklyát is*. Unatkozó gyerekek átlaviroztatják vele az egérlyukakat **(ide nem írok semmi perverzet)**... *dumálhatunk a várban lévő egyéb mundrókkal is*, pár info reményében, de a lényeg, hogy **a cuccokat felvéve** menjünk ki — még mindig a váron belül —, *a trónteremtől nyílegyenesen a szabad levegőre, és a legutolsó ajtón be*. Itt ágyak fogadnak, de aludni csak a vadonban lehet, tehát inkább a *bal alsó részen lévő ajtó*val szorgalmaskodjunk, méghozzá a felvett **lock pick**-el (*álkulcs*), ált. rögtön kinyílik. Itt van pár kutatnivaló, érdemes elvinni a **pajzs**ot és (ha eddig nem tettük meg) ***IOLO***-ra inkább egy **láncból készült tökfedőt** rakni. A lépcsőkön (*varázsgömböt és a potion-okat tartalmazó szoba, jobb alsó, jobb felső, bal felső szoba*) kukkantsunk be a *szennyvízcsatornákba (**SEWERS**)*, itt kurkásszunk egy adagot, találhatunk **8 flaska olajat**, **lópatkókat**, **stb**. A paraszttal beszélgetni igazán izgalmas, kissé hülye a drága, de egy **gumicsibét** azért ad (**tök COOL, egész játék alatt lehet vele siiipolni!**). Kolbászolás után *északnyugaton irány a* ***DUNGEON***. *„Szolid szörnyek — cégünk reklámja."* Ezeket gyilkoljuk, szerezve ezzel sok *TÁRGYAT, TAPASZTALATI PONTOT* és *aranyat, kincset*. A **küklopszok**kal vigyázzunk, eléggé szívósak, inkább messziről csapkodjunk feléjük (***IOLO*** a szokásos *számszeríj*jal, a többieknél is el lehet helyezni *íjat, bumerángot, dobóbaltát, dárdát, stb. és parittyát*, már ha van elég), de nem árt belekukkantani a **BESTIARY**-ba **(ez nem egy helység, hanem már az elején említett lények leírása...)** sem. A **patkányok**kal is vigyázzunk, mert **q**a** sokan vannak, és *megmérgezhetik*(!) a karaktereket; az eljárás ua. mint a küklopszoknál, csak ezek hamar kidöglenek. A többi figura nem **OI**!an vészes (**troll**, **headless**, **insects**), ellenben a **gazer**-ral nem árt óvatosnak lenni, vagy *lebénithatja* a karaktert, vagy *elaltathatja*, és ez pár körig eltart!!! A **gremlin**ek pedig ugyan hamar lecsapkodhatóak, de ezeket sem árt inkább messziről kezdeni, mert *lopósak*! A **slime** eléggé hosszú munka, mindig szétf**OI**!ik, *lassan lehet lekalapálni* **(tisztára zsebkendő-effektus!)**. Nem adunk szinteket, mert — legalábbis PC-n — az **ALT 213** bőven elég, az egyik szinten van egy ház. Mondjuk kissé nehéz átjutni oda, mert az *átjáró*ban van *két csapda*, ezek megmérgezik a karaktereket... bent egy **nő** van, kék hajjal és szét is akarna minket... — szedni, de ***SHERRY***, az egér megijeszti. Ne nagyon menjünk neki, mert *három* **üvegkard** van nálla, amivel egy ütéssel le tud gyilkolni. Inkább a *háztól balra/fent* lévő **ládákat fosztogassuk**, de vagy messziről támadjuk, vagy semlegesítsük őket, mert tele vannak *csapdák*kal! *Sok egyéb cucc* után találhatunk még egy **lightwand**-ot és egy **firewand**-ot, ez elég lesz a nőcinek a megmurdeléshez. Tuningolás nélkülieknek izgalmas lesz a nő cuccai; **varázs sisak, -pajzs, -páncél** és az **üvegkardok**. Van itt még egy **mocsárjáró bakkancs** is... A legutolsó szinten már nincsenek ellenfelek, lévén, hogy egyetlen kisebb f**OI**!osó. Van viszont itt egy hulla és egy **ásó**, stb. Az *ásóra később is nagy szükség lesz*, de már a hullától *balra* ásva rögtön találhatunk **némi kincs**et. **TELJESÍTETTÜK AZ ELSŐ ÉS EGYBEN UTOLSÓ KITÉRŐ FELADATOT: megtisztítottuk a vár alsó részeit**. Ugye, hogy milyen **IO!** volt?! Nnnna, akkor végre elkezdhetnénk magát a küldetést, irány **Lord British** *trónterme*, ott kérjünk gyógyítást (**HEAL**). Aki mondjuk még eddig nem tudott felelni a kérdéseire, az a **TALK**-al dumáljon vele (***BESTIARY***). Ezután irány a kapu, a *bal oldali* ajtót nyissuk ki (**L. B. kulcsa**), használjuk a *láncforgató-szerkezet*et és a *kart*, szabad az utunk!!!

VÉGIGJÁTSZÁS

Többfajta útvonal és módszer kínálkozik; híven az ***CRPG****-hez, ez sem egyvonalú.* **Az egyik ilyen megoldás, hogy először is megmentjük a szentélyeket, megkeresve a hozzájuk tartozó rúnákat.** Ez még csak a játék eleje, de ezekből is lesz egy **IO!** adaggal! A **Holdgömböt** ***(Orb Of Moon)***, amit még a játék elején felvettünk, csak idővel tudjuk használni (addig nem ismerjük a figurát). Nos, a kasztoknak megfelelő **Szentélyek** ***(Shrines)*** felszabadítása, az ezekhez tartozó **rúnák**kal ***(Runes)*** a feladat (***TÖBBEK KÖZÖTT***)... Akkor kezdjük is el — legelőször is menjünk a **múzeumépület**be, ez szinte *rögtön balra* lesz a kastélytól. A **kajagyártó**n kívül van itt valahol egy vidáman zenélgető kis csoport **(egyébként nem árt végignézegetni a történelmi nevezetességeket...)**. Papuci, mamuci és a kis **ARIANA**. Utóbbit kérdezzük meg: **RUNE**, a válasz, hogy nálla van, csak a mami (aki egyébként pincérnő a **Kék Vadkan**ban) engedélye kell ahhoz, hogy odaadhassa. Az asszonynak szintén csak: **RUNE**, utána mehetünk vissza a lányhoz, aki oda is adja a rúnát (**OK**). Mi most a ***Szánalom Szentély***et (**Shrine of Compassion**) fogjuk meglátogatni, ennek a mantrája: **MU**. Kövessük a *keleti* utat (útközben lesz pár ház. ***IOLO*** és ***DUPRE*** ismer pár embert, tehát körbe lehet szagolni, már csak azért is, mert az egyik házban van **parittya**, **nyíl**, **számszeríj** és **varázsíj**, természetesen pénzért), míg el nem hagyjuk a *második !OI!ót*. Az ne ijesszen meg senkit, hogy ehhez *északra* is kell menni, magát az utat kövesse. Nyílegyenesen *keletre* megláthatjuk a ***Szent Oszlopokat*** (**Shrine Pillars**). Ennek a kőrnek a közepén van a szentély... és két ***gargoyle***, egy nagy szárnyas és — a már egyszer látott — kicsi. Miután lecsapkodtuk ezeket, menjünk a szentélybe, középre, az oltárhoz, és *használjuk a rúnát*. Mikor megkérdezik a mantrát, válaszoljuk, hogy **MU (Oh, ezek IS CoV-boyok!!! MOOOO!)**. Nagy villogás... az oltáron található ***Holdkövet*** (**Moonstone**) szedjük fel — a játék végére sok(*k*)darabos lesz a készlet. Innét *keletre* egy nevezetes falu, **CoVe (vagy nem CoVe, az nem mind1)** feXik. Annak is az *északkeleti* csücskében található egy varázsló, mindenféle cuccokkal **(belépéskor egy DRAKE, vagyis** ***aprósárkány*** **fogad. Ezzel** ***IO!*** **lesz vigyázni!!! Ez egyébbként tiszta HQ effektus, az éppen aktualizált barát-**



nők fgv.-ében...). A varázsló neve (**NAME**) egyébként **RUDYOM**. Csak kérdezzünk rá (**JOB**), és ad mindenféle dolgot, *varázskönyvet* (**BOOKS**), *összetevőket* (**REAGENTS**; 1-2 arany/db) és *varázslatokat*, (**SPELLS**; hanyadik körből akarunk varázslatot/-okat). ***Varázslatai szintek szerint:***

1. CREATE FOOD, DOUSE, *HEAL, IGNITE
2. —
3. MASS AWAKEN
4. GREAT HEAL
5. PICKPOCKET, SEANCE
6. —
7. —
8. RESURRECT

A csillaggal jelölt(ek) már benne van(ak) a varázskönyvben. Most pedig irány ***TRINSIC — valahol kell lennie itt egy térképnek is, mert a sok magyarázkodás helyett inkább rajzoltam 1et.*** **(de mégsincs, mert pl. részeg voltam. Ez elég indok?! Na. Majd a köv. számban!!!)** A falu közepén van egy oltári oltár, rajta egy rúna — vegyük fel **(ennek felvétele NEM tartozik a lopás vétségébe!)**. Vissza a kastély előtti elágazáshoz, a *délre* menő út elvezet a ***Becsület Szentély****éhez* (**Shire Of Honor**), mondjuk ez az út *keletre* fordul, DE kövessük végig, át még az ingoványos részeken is át (pár karakter megmérgeződhet, már akin nincsen *mocsárjáró cipő*). Az oltárnál **2 nagy** és **3 kicsi *gargoyle*** fogad. Előbbiek eléggé kellemetlen ellenfelek, mert képesek megbénítani és elég nagyokat csapnak, nem árt *varázspálcákat* és *nyilat, varázsnyilat* használni... utána a szokásos ceremónia (itt a mantra: **SUMM**) és szokásos dolgok. Annyit még hozzátennénk, hogy a ***Holdkapu****nak* (**Moongate**) még véletlenül SE menjünk neki, mert mint teleport funkcionál!!! Nem ártana az ***Igazságosság Szentély****ét* (**Shrine Of Justice**) is „megbütykölni", mehetünk ***YEW***-be. Az útirány kb. úgy adható meg, hogy a kastély előtti elágazástól a *nyugati* (**GO WEST!, a *iO!* életbe!!!**) utat kell követni, azután az *északra* menőt... ami a *harmadik fOi!ón való átkelés után* átvált keletre. A faluban keressük meg a **kocsma *(tavern)*** c. épületes helyet, sajnos nem a szokásos dolgok miatt **(két karakterem, *©Sir Getto* és *©Mr. Jahny-ACEface-Xino* néven rögtön félretette a küldetést egy „kis" időre...)**, hanem mert a *déli ajtónál lévő növényt eltolva* **(ez iO! *kitolás* volt!!!)** találhatjuk meg a rúnát. Nem árt beszélgetni ***JAANA***-val, és felvenni a csapatba, mert egészen **iO!** pontjai vannak az „öregasszonynak" (**Level 4 DRUIDA**, **Exp: 476**, **Str: 30**, **Dex: 21**, **Int: 19**...). Fegyverzete egy szál *dobótőr*, ezért nem árt felszerelni, de a **Health** pontja **120**!!! Mondjuk a régebbi ré-sz(ek)hez képest „elvesztette" **(zsebkendőjét. Erotikus tsókok ellenében visszaadandó...)** a mágikus pontjait. Ezután tovább kell menni *keletre* a faluból, átkelve egy **fOi!**ón, majd az *elágazásnál északra*. Itt is van a szentély (a mantra: **BEH**), meg **3 nagy** és **6 „kicsi" *gargoyle***, ezek már lassan meXokottak lesznek a szentélyeknél — végezzünk velük... most hogy kicsit káromkodjatok visszamegyünk ***YEW***-be, az ettől *nyugatra* elterülő sűrű erdőbe *(természetesen NEM az úton!)*, ahol is egy nagydarab pacákot kell találnunk. Különleges ismertetőjele egy bazi kétkezes balta... később kiderül, hogy favágó és **Big Ben** névre **(ld. toronyóra?!)** hallgat, má' ha a haverok szólíttyák **(kissé tájszólásban beszél)**, és persze, hogy mi a haverjai vagyunk **(érdekes, még arról "tájszólt", hogy ő pármillió éve nem beszélt senkivel és utálja a tömeget...)**, ha *veszünk egy faronkot*. Vegyünk is (**wood**), azután vissza ahhoz az elágazáshoz, aminél a szentélyhez jutottunk (leverve a dögöket). Nos, most *keletre* menjünk, egészen a tengerig. Van itt két **könnyű csónak *(skiff)***, be is pattanhatunk (**USE**), mert ***MINOC***-ba megyünk, és ehhez gyalog be kéne járni szinte egész OAngliát **(megnézve a térképet röpke kis gyalogtúra. Kezdjük ott, hogy vissza a *LEGELSŐ* szentélyhez, és...)**. Röviden kiszállás ott, ahol a partnál rögtön van egy ház és utána több település, utána *keletre*, egy kicsit *délnek* is kell menni, míg elérjük a molnár házát **(Szegény DoT! — CoVboy)**. Egyébként útközben találkozunk ***GWENNO***-val (*dobótőr, main gauche, bőrpáncél*), akit vegyünk be a csapatba **("7en, mint a gonoszok...")**, különben nem annyira rossz karakter (**Level 2 BARD**, **Exp: 160**, **Str: 18**, **Dex: 21**, **Int: 17**, **Health: 60**, **Magic: 8**), a házából szedjük fel a kaját és a hangszert, stb. Annyit még illik hozzátenni, hogy ***IOLO*** felesége. A molnárnak (**Aaron**) elég annyit mondani, hogy ***„Board"***, és **5 arany** értékében szépen simára glancolja a rönkünket. Irány visszafelé, az *északi részen*, ált. *keletre* megtalálhatjuk a bájos ***JULIA***-t **(„Hé, Dzsúlia, ne haggy el soha!!! Ne csajj meg tsoha! Gyere velem Ba'csira!!!", stb. — *Konyhakó*)**, aki hivatásos... pánsipkészítő", mert ha egy laza ***„Panpipes"*** a kérdésünk, akkor a legyalult fából szépen elkészíti. Egyébként kell itt még lennie egy figurának — mármint ha egy „zeneszobában" vagyunk —, aki egy eléggé szemét kérdést fog feltenni, az *alkémia és varázslat* tárgykörben, a kül. ***REAGENTS****ekről* van itt szó. A játék elején a szobánkban már találhattunk pár darabot mindegyikből (**black pearl, blood moss, garlic, ginseng, mandrake roots, nightsade, spiders's silk, sulfurous ash**). A **iO!** válasz esetén elég annyit mondani, hogy ***„Panpipes"***, majd ***„Y"*** — megnézi a pánsipunkat **(yay, idemostmajdnemcsúnyatírtam)**, utána ***„Rune"***. Ezután már „csak" a **STONES** c. dallam számait kell begépelni **(ha egy zeneszerszámot használunk, akkor is a norm. számjegyekkel lehet zenélgetni!!!)**, ez: **6789878767653**. Most már végképp elismeri, hogy ügyes kisfiúk vagyunk, miénk a rúna — egyébként a nevét is lehet tudni; **Salganor** a kis drága **(egyszerűbb volt egy alabárddal megcsapkodni a hátát. Volt még elég *karma-pont* és rögtön kipottyant a rúna, a sok[k] kérdezősködés nélkül... mindig is utáltam a kémiát!)**, de a zárójelbe tett rész sem rossz megoldás, mivel van felesleges ***karma-pont*** megszerzésére lehetőség (*ld. **KARMA-PONTOK***). Még mielőtt lelépnénk, annyit, hogy ***JULIA*** beszervezhető (**NAME, JOB, ADVENTURE, JOIN**), eléggé strammmm **(hmmm)** kiscsaj. Na, akkor mehetünk ***MINOC****tól keletre*, a pusztaságba, mert ott van az ***Önfeláldozás (Áldozatosság) Szentélye*** (**Shrine Of Sacrifice**), a molnár házától még lejjebb és jobbra, a két **fOi!**ón át **(a fák *[FUCK]* köze. — *Hemingway*)**, az utat elhagyva, az *egyetlen hágon* át **(meghágandó...-endő...-ondó?!)** a hegyek között találjuk magát a pusztaságot, kb. *délen* van maga a szentély és a hozzátartozó nyalánkságok... mantra: **CAH**. A sivatag *délnyugati* részében éldegél **Sin'Vraal**. A belépő csapat egy kis tapasztalati pont és új cuccok, stb. reményében le is csapkodta, mivel egy **NAGY *gargoyle***... azután meglepetten csak **karma-pont** veszett az ügyön, mivel ez (ő?!) egy semleges „fickó". Illedelmesen köszön — el lehet vele beszélgetni (**TALK**), tanácsokat és infókat ad (**JOB, FREE, PEOPLE, FLY, GARGOYLE, INTELLIGENCE, TEMPLE**). Tehát NE öljük meg, egyébként valahol beszélnek is róla. Házától *észak-keletre* van az **óriás hangyák** bolya, csak menjünk neki a lyuknak és máris kezdődhet a sokszintes véres vagdalkozás **(Libress lady és Gilette?! És több szinten?!)**. Miket is lehet lennt találni?! Csomó **gombát** *(nightsade mushrooms)*, pár **fekete gyöngyöt** *(black pearl)*, ha használjuk az **ásónkat** *(shovel)*, akkor eléggé sok **aranyrögöt** *(gold nuggets)* is, de néhol **kívánság-forrás** *(wish-fountain)* fakad, ezt használva (**USE, Y**) kapjuk a kérdést, hogy milyen anyagból teljesüljön a kívánság — a **meat** *(hús)* ált. bejön **(na igen, ez volt az a bizonyos *„kajagyártó"* a múzeum-épületben...)**. Valamelyik szinten egy csata színhelyét láthattjuk, pár cucc csak ránk vár *(fáklya, álkulcs, pénz, fegyverek, kaja, mocsárjáró bakkancs...)*. Egy varázslótty is van valahol: **Zu Yem**, ami egy *altató varázs*, kézbe kell venni és „megtámadni" vele az ellenfelet (**mondjuk addigra már lehet tudni a varázslatot is**), egy időre elalszik. Talán van még pár dolog, én az összes szintet bejártuk, de nem b***tuk ezzel az időt — azért a „kis aranyásóknak" sok(*k*) szerencsét... Irány visszafelé ***YEW***-hez. Ugyaan ***SKARA BRAE*** a cél **(aki játszott vmi *Bard's Tale* c. dolgokkal, az most vegyen mély lélegzetet...)**, de előtte benézünk **NICODEMUS**-hoz, hátha megjósol egy *„kis bajszoshimpellér"*-t, aki *„győzelemre viszi a germán népet"*, stb. A kis bajszoshoz... bocsánat, a mágushoz a ***YEW***-től *keletre lévő partot* kell követni, egészen addig, míg az öböl két **fOi!**óra nem ágazik el, vagy követjük a *nyugatra* menőt és az újabb két elágazásnál a *délre* menőt, majd onnét *keletre* a házig, vagy egyszerűen kiszállunk itt, és *dél-nyugatra* megyünk. A kőháznál annyi lesz a probléma, hogy nem tudunk bemenni a varázszár miatt. Mivel még nem ismerjük az ellenvarázst (**nem sokáig...**), kukkantsuk be az ablakon, majd ha végre-valahára megjelenik a mester (esetleg **ALT471**), akkor beszéljünk *el* vele (**JOB, SPELLS, REAGENTS, STAVES**). ***Varázslatai szintenként:***

1. DETECT MAGIC, DETECT TRAP, DISPEL, *HEAL, *HELP, *LIGHT
2. *POISON, SLEEP, UNLOCK MAGIC, *UNTRAP
3. LOCK, MASS SLEEP, PROTECTION, REPEL UNDEAD
4. COUJURE
5. INSECT SWARM
6. CHARM, CONFUSE, MASS PROTECT, WEB
7. ENCHANT, MASS INVIS
8. -



A csillaggal jelzett már benne van a varázskönyvben. *Varázslatok* és *összetevők* — **XAIO** *(ld. később)* kivételével csak neki van **mandrake roots**-ja, ebből nem árt venni! Van még *feketegyöngye* is... Lehet *varázsbotot* is kapni. Ez kézbe véve csak **-4HP** ütést ad, ezért általában nem veszi meg senki. CSAKHOGY, van egy varázslat, az **ENCHANT**. Már **NICODEMUS** is eladja, **140** aranyért, a **7. kört**ől használható. Ezzel egy *mágikus tárgyat tölthetünk fel varázslattal*. A lényeg ebből adódik, töltsük fel a botot!!! Pl. **KILL**, **EXPLOSION**, **FIREBALL (tom, mednessz!)**, stb. varázslatokkal, ezután a pálcát *használva* (**USE**) tudjuk a „tölteteket" előhívni, támadva (**ATTACK**) pedig a szokásos gyenge csapkodást eredményezi (egy időben **10 varázslat** raktározható benne, az ára **100 arany**). Vissza a kikötőig, onnét pedig irány ***SKA(szká!!!)RA BRAE***, a *OANGLIA közepével egyvonalban, akeleti part melletti sziget*. A kikötő az *északi* részen van, ettől *nyugatra* van **Marney** háza. A szobájában lévő ládát megnézve találjuk meg a ***Szellemiség Rúnáját*** (**Rune Of Spirituality**). A szigettől, a kikötőtől *északra* van egy kis földrész, rajta egyetlen ház. Ebben egy mágus él **HORANCE**, gondoljuk, mindeki tudja, mit kell már tőle kérdezni (**JOB**, stb.). ***Varázslatai szintenként:***

1. HARM
2. MAGIC ARROW, POISON, TRAP, UNLOCK MAGIC
3. CURSE, FIREBALL
4. DISABLE
5. EXPLOSION, LIGHTING, PARALYZE
6. FLAME WIND, HAIL STORM, POISON WIND
7. CHAIN BOLT, ENERGY WIND, KILL, MASS CURSE, WING STRIKE
8. —

SKA(...)RA BRAE-ben egy **iO!** kis borospincén **(ahol leihatjuk magunkat, s akkor „kissé" irányíthatatlanok leszünk... EZT a HQ-n rögvest kipróbáltam, de a lakók „kissé" idegesek lettek)** kívül nincsen semmi. A *telihold feljövetelekkor* tudunk a ***Holdkapun*** (**Moongate**) — *kék színű és villódzik*, de nem a sz**abb kártyákon — át az oltárhoz eljutni, ugyanis ez az űrben van. Másik megoldás a ***Holdő*** (**Orb Of Moon**) használata, ekkor az ***Időkapu*** — *piros és villódzik. Ezen jutottunk át a játék elején ebbe a... a játékba* — jelenik meg. *Egyet le és kettőt balra* — az oltárnál a mantra: **OM**. Itt nincsenek ***gargoyle***-ok. **(valószínűleg sokan ki fogják rakni az elakadásjelzőt...)**. ***Ha nagyon meXoruItok, akkor KÜLDJETEK EGY VÁLASZBORÍTÉKOT ÉS PÁR DOBOZ SÖRT A CÍMEMRE* (Simon János, Bp., 1145, Thököly út 146/b.) *és akkor megadom a TELEPORT-kódot, ezenkívül azt, hogy mit kell mondani IOLO-nak ahhoz, hogy bármilyen és akármennyi tárgyat adjon!!!*** Addig is lehet próbálkozni az **ALT471** c. dologgal (**időállítgatás — *iO!* munkát!!!**). Azt még hozzátennénk, hogy ekkor már éppen **aktuális** egy *FEJLESZTÉS* is az oltárnál (**TALK**), itt már *(©SIR BEER)* bőven voltunk **hetes szintűek**. Miután visszakerültünk a csillagos egekből eme földi porhanyósságba **(YAY! Egyébként kell párat ugra-bugrálni a Holdkapukon!!!)**, irány ***NEW MAGINCIA***, ez szintén egy sziget. Keressük meg **Antoniot** (akinek a háza előtt nagy kék szignált zászló van — a *déli* kikötőtől *északkeletre*), beszélgessünk vele (**NAME**, **RUNE**, **Y**, **CONOR**) és miénk a rúna: ***Alázatosság Rúna*** (**Rune Of Humilityity**). Ezután húzzunk a kikötő(k)ből *délkeletre*, itt van a ***Szigetünk*** (**Isle Of The Avatar**). Csak a *nyugati oldalon lévő patakon* lehet beúszkálni. Itt felfelé található a ***Kódex***, ami természetesen ott nyílik ki, ahol nekünk kell. Egy **Vortex Cube** stuffról is szó esik... lefelé a található az ***Alázatosság Szentélye*** (**Shrine Of Humility**). Kb. **öt kicsi** és **egy nagy *gargoyle*** vár ránk — ez utóbbi NAGYON veszélyes... mantra: **LUM**. Menjünk ezután ***JHELOM***-ba, igazán majd itt lesz szükség ***SHERRY***-re!!! A város *északi* részen van egy vendéglő. **Andy**-vel beszélgetve kiderül, hogy egy *„beszélő egér, aki LORD BRITISH barátja, el tudná csenni a rúnat..."*. És tényleg!!! ***SHERRY*** szépen be tud osonni az *északi* falán a fogadónak **(egyébként a király kastélyban is lehetett „gyakorolni"... a lyukakon...)**. Kissé *délnyugatra* vár minket egy ***hajó* kétszáz**e, a ***csónak*** (minek?!) pedig **harminc**, ehhez csak az itt dekkoló fickóval kell dumálni (**JOB**, **SHIP**, **SKIFF**), akitől megkapjuk a papírokat is (különben nem tudjuk használni a teknőket). Vétel után húzzunk a ***JHELOM*** alatt lévő szigetre — ***Bátorság Szentélye*** (**Shrine Of Valor**). **2 nagy** és **2 kicsi *gargoyle***, előbbiek ugyanúgy veszélyesek, mint az előző szentélynél, mert varázslók... mantra: **RA**. Irány tovább ***MONGLOW***-ba. Itt a déli részén a szigetnek, a kocsma felett van Penumbra házikója. A bejáratnál egy adag mágikus erőtér **(ennek a nőnek üldözési mániája lehet!!!)**... miután „magunkra varázsoltuk" egy védelmi erőteret, beszélgessünk **Penumbra**-val. Kérdezzük meg *Beyvin* unokatestvéréről, stb. A jövőről is (**FUTURE**) lehet kérdezgetni, némi pénzmag fejében. Ja, egészen **iO!** dolgai vannak, pár vértócsa, halott testek és egy élő-halott csontváz (a mágikusan lezárt ajtó mögött). Természetesen semmit se csenjünk el **(azért a kis csontit lecsapkodtam...)**. Az *északi* részen lakik **Mariah**, egy, lehet vele beszélgetni, pár info fejében, de egy kérdést is feltesz *(ld. ELŐZŐ SZÁM;* ***„VARÁZSLATOK ...az alábbi szavakra épülnek"*** c. dolgot). *Beyvin* unokatestvére, **Manrel**, általában a kocsmában található meg, vagy a kocsmától lefelé lévő házban *(mindez a DÉL-KELETI részen)*. Beszéljünk vele (**NAME**, **JOB**, **BEYVIN** v. **KEY**, 2x **Y**, **FLOWERS**, **TOMB**, STB.) — ugyanis Tőle kaphatunk virágokat és egy kulcsot... amikkel el kell mennünk **XAIO**—hoz *(csak az utat kell követni ÉSZAK-NYUGATra)*, aki, azonkívül, hogy helyes (**???**), mágus is (**SPELLS**, **REAGENTS**).

1. DETECT MAGIC, DISPEL MAGIC, LIGHT
2. INFRAVISION, REAPPEAR, TELEKINESIS, VANISH
3. DISPEL FIELD, GREAT LIGHT, PEER
4. ANIMATE, FIRE FIELD, LOCATE, MASS DISPEL, POISON FIELD, SLEEP FIELD, WIND CHANGE
5. ENERGY FIELD, INVISIBILITY, REVEAL, X-RAY
6. CLONE, NEGATE MAGIC, REPLICATE
7. FEAR, GATE TRAVEL, WIZARD EYE
8. —



Lehet venni **mandrake roots**-ot is **(ezzel az előbb találkoztam, a CD-ROM Monkey Island-ban volt!!!)**. Ezután nem árt végre kinyitni a varázszárral lezárt ajtót, és le a létrán — bejutottunk egy dungeon—ba (ill. sirokkal tele lévő katakombákba)!!! A kis csapat ezzel a meXokott ütközetekbe csöppen, lennt pár szellem, néhány csonti, pár hús-vér figura (harcosok, egy mágus) vár rájuk **(Ha ráborul a vár, már nem mágus — CoVboy)**. Ezeken kívül pedig RENGETEG stuff, ha a *sirokba* benézegetnek (**LOOK**), találhatnak: *összetevőket, pénzt, fegyvereket, egyéb harci cuccokat*. Ha ásogatnak, akkor pár *aranyrög* is található. Az ellenfelek lecsapkodása után leróják kegyeletüket egy virággal, egy szintén zöldséggel megkoszorúzott ajtó melletti ajtónál (**milyen voltam?!**). EZT nyitja az a a kulcs, amivel lejutottunk. Hopp, bennt lesz a ***Becsület Rúna*** (**Rune Of Honesty**), nyugodtan elvihetjük...

Na ennyit erre a hónapra az ULTIMA-ból. Ha minden igaz, a VI. részt a következő számban végleg kivégezzük, de a sorozat Lord British jóvoltából, és a mi jóvoltunkból is tovább folytatódik...

● *Jahny (Mr.Aceface, Xinó, stb.)*

KRYNN TRILÓGIA

DARK QUEEN OF KRYNN

Nem, nem tervezzük a Krynn témát tovább gyúrni, azért is nyomtuk le a múltkor azt a rahedli térképet, most pedig nekigyűrkőzünk és végre kivégezzük!

Valahol ott hagytuk abba, hogy a 0. szintre jutottunk, itt elindultunk (de ne délre, mert akkor ugye megint lepottyanunk volna), aztán útba akadt pár *Hidra*.

Kerestünk keleten egy teleportot, ami el volt rejtve, s amit akkor sem vehettünk észre, ha be volt kapcsolva a **SEARCH**. Nekiugráltunk minden falnak, s előbb-utóbb meglett. (innen egyébként fel lehetett jutni az egyes szintre is, az északra lévő titkosajtó mögötti teleporttal)... Na, és akkor folytassuk innen...

...Ez egy érdekes hely. Nézzünk ki. Egy szórakozott mágus (visszatérő motívum, kissé már bárgyú), *FASTILIANUS* merült el művei felett. Hiába kopogunk az ajtón, vagy élesítjük/köszörüljük torkunkat, ránk se bagózik. Kezdjünk el sikoltozni (**SCREAM & SHOUT**). Végre felfigyel. Megkérdezi, hogy mit is akarunk, mondjuk el neki a küldetésünk célját (**EXPLAIN**). Ad két kulcsot, azt persze már nem tudja, melyik mire jó. Van egy arany és egy rozsdás (az valószínűleg nem arany). Ajánlja, hogy a gyors kiutazás kedvéért menjünk az észa-



ki ajtón keresztül, ott van egy teleport. Men-jünk tehát a nyugatin keresztül, így nem repülünk megint feleslegesen lefelé. Lépjünk vissza a teleportba, fel, s ki.
Keljünk át a csatornán (egy halásszal), majd keressük fel a **Kristophan** nevű fővárost. Itt most a *minotauruszok* laknak, miután elfogalták pár kevésbé jóságos, de emberibb formájú alapítótól, akik az **Összeomlás** után indultak új otthont keresni. A *minotauruszok* kicsit fensőbbrendűnek érzik magukat, mint a „majmok", külön kerületük is van, ahol ajánlott még óvatosabbnak lennünk. Sajnos csodálatos arénájukban nem érhetünk el sikereket, mert a program írói irigyeltek tőlünk pár *sárkányt* vagy *minotauruszt* (no meg pénzt/hírnevet).
Épp beérnénk a városba, mikor nagy zokogást hallunk egy kunyhóból. Kukk, ki van otthon? Csend. Lopakodjunk tovább. Hah! Egy rút boszorka. Kardélre vele! Ne, mégse, próbálkozzunk inkább a beszélgetéssel. Azt mondja, hogy ő egy elátkozott szépség, s az átkot mindössze egy csók tudja feloldani, amit igaz szívvel kell adni. Majd mosolyogva néz ránk. Hát, egy **REMOVE CURSE** nem lenne elég? Na jó (egy hang azt súgja, hogy ennek varázstárgy-szaga van). Ekkor nagyon felvidul a boszi feje, majd csábosan megigazítja frizuráját lapátnyi rücskös, lila nyelvével. Cupp! Ez se tett valami jót neki. De ő persze tovább szeretne próbálkozni. Engedjük. Cupp-cupp. Még mindig nem elég. Cupp. Aha! Átváltozik! Ez TÉNYLEG egy jobb nő volt. Nagyon érzékien pillog és kacsintgat arra, aki megcsókolta (apropó, ez fickó legyen, mert ugyan nem biztos, hogy megveti a nőket, de az átkot az nem távolítja el). Ad majd pár cool cuccot, főleg az újonnan választott kedvesének (ha találkozunk vele, mindig csókolja meg, mert ha nem, nincs varázstárgy). Valami *Eshellá*nak hívják.

Menjünk akkor be a városba (a csaj majd még jelentkezik). Itt tréneljük ki magunkat kedvünkre, s ha valaki fel akarja tankolni varázslóit új mágiával, keresse fel a *MISLAXA* templomot. Ott gyógyítás helyett/után megkérdezik, hogy a jót szolgáljuk-e — persze, persze, hagyjuk a betegre. Emiatt felajánlja szolgáltatásait, aminek hasznából majd a rászorulókat pénzeli (furcsa módon viszont olyan jólakottnak, jómodúnak néz ki ő maga is), főleg tekercseket árul. A **SCRIBE**-hoz szükséges pihenési időt egy közeli néninél találhatjuk (nyugatra a templomtól), akinek be van zárva az ajtaja, de ha kopogunk, beenged. Ha egy scrollról lemásoltunk valamit, adjuk el az öregnek, mert ha csak egy varázslat is maradt csak rajta, ad érte 1500 steelt.
Az egyik házba bemenvén meginvitálnak minket teázni, ahol mindenféle unalmas dolgokról beszélnek, kivéve *AMROCAR* könyvet, ami érdekes lehet. Ez az *Amrocar* egy valamennyire sikeres popsztár volt, s miután eladott néhány száz lemezt, úgy gondolta, ő kivételes ember, nagyon bölcs, tapasztalt, és mindenki kíváncsi lesz arra, hogy miket talált ki. Meg is írta, de a kinyomtatására már nem maradt sok idő, mert egy hozzá nem illő, túlontúl is bölcs gondolat szállt a fejébe, ami addig dagadt, míg szétfeszítette aprócska agyát, a nyomtatást meg leállították. Mindössze egy példány készült ebből (mellesleg egyes, kevésbé megbízható források szerint *Amrocar* egy cool varázsló volt, de ez teljességgel lehetetlen).
Olvassuk már el azt a könyvet! Keressük fel a könyvtárt (a császári részlegben a jobb felső épület). Mondjuk a durva (hát persze, hogy az) könyvtárosnak (aki ráadásul most valódi formájában, egy brutális, zsugorított koponyájú *minotauruszként* jelenik meg), hogy *AMROCAR*, mire azt kezdi el kérdezgetni, hogy miért nem hoztuk vissza időben az előző könyveket. Ez a trükk már nagyon régi, úgyhogy méregessük szörnyen sokatmondó szemekkel... De a bajt megelőzve egy készséges ember (akit persze rabszolgaként tartanak fogva az istentelen könyvtárosok) odarohan hozzánk, és elmondja az igazat, majd elvezet minket pár másik könyvhöz, hátha azok érdekelnek. Három olvasnivaló van, nézzük meg őket. Mellesleg *Amrocar*ról szóló kérdésünkkel egy kis zavargást is keltettünk.
Mivel itt már nem sok érdekeset tudnánk csinálni, látogassuk meg a kocsmát. Igyunk, igyunk, igyunk, majd elegyedjünk szóba az egyik ottlévővel. Nemsokára egy *SELIAS* nevű francia akcentusú (elég messze keveredett otthonról) tolvaj jelentkezik vezetőnknek. Fogadjuk fel, bár az mindegy, mennyit is ajánlunk neki, mert hamarosan kitör a pánik, s megmutatja nekünk az utat. *Sárkány*ok csapnak le a városra, és nekünk igyekeznünk kell. Siessünk az L betűvel jelölt helyre, ami idáig zárva volt. Útközben ránkeshet pár adag lehellet, szóval siessünk. Ha megvan, irány lefelé.

Itt vagyunk a katakombákban. Régebben kedvelt romantikus hely volt, de mostanában valahogy elszaporodtak a holtak mozgó változatai, s egy *Hiteh* (*Hiddukel*, *Hith*) oltár is valahol fel lett „szentségtelenítve" a pletykák szerint. Azonkívül nagyon jó alvilági hely.

Az utóbbiról igen hamar megbizonyosodhatunk, ha elmegyünk az egyes helyre. Itt egy egész céh áll glédába, mikor a vezetőjük ellenszenvét fejezi ki *SELIAS*-szel szemben, mivel az meglógott a múltkor egy adag pénzzel. A csata után kincset is lelhetünk (el van rejtve), de egy még jobban elrejtett ajtó felé is induljunk el. Menjünk el az északi irányba. Rátalálhatunk pár *fekete pudling*ra (csak tűz, **MAGIC MISSILE**, **POWER WORD KILL**, **DISINTEGRATE** meg hasonlók végeznek vele), élőholtra, *otyughra* (3) vagy *bíborférgek*re is. Egy rejtett ajtó vezet tovább a nagyobb sírokhoz.

Ha bent vagyunk, nézzünk körül. A feladat: a jósnak egy kis szobrocskáját kell megszerezni, amit sajnos szétszedtek öt darabra. Nézzünk le délebbre. Most meg a *Hiddukel* templomról szóló híreket igazolhatjuk. Az isten szobrának szemeit jobb, ha békénhagyjuk, mert aki USE-olná őket, az nemcsak kővéválna, de átkot is kapna.

Első dolgunk, hogy megszerezzük az első darabkát. Második dolgunk, hogy megszerezzük a második darabkát. Harmadik dolgunk, hogy megszerezzük a ... Kezdjük azzal, hogy lelátogatunk az egyes számú teleporton keresztül egy sírkamrába, ahol keressük fel az ötös számú kriptát (a többi helyen az M *MIMIC*-et jelent, ami egy olyan lény, hogy ajtónak és ládának álcázza magát, s ha valaki hozzányúlna, megragadja, majd megharapdálja). Itt a **Szív Kulcsa**, ami nagyon jó. Menjünk ki innen keletre, s ott válasszuk a nyugati teleportot (a T2-n keresztül egy *SPECTRE* megcsapolt volna minket pár credittel).

Most nézzük, mi van a T5-nél. Egy *SPECTRAL MINION* szedi a belépőjegyeket, amelyek pont az acélunk (mármint a pénz) egynegyedébe fognak kerülni. Ha valaki akar, megpróbálhat anélkül is belógni, de akkor pár élőholt fogja nemtetszését kifejezni (*vámpír*ok meg minden). Ha fizettünk, akkor egy mosolygós *lich* jelenik meg (mar rossz), s kellemes szórakozást kíván.

van itt sok ajtó, mindegyik felirattal. Mindenhol harcolni kell, de a *SPECIAL ATTRACTION*t hagyjuk utoljára. *TRAINED ANIMALS* — halom *UMBER HULK* vár kivégzésre; *TIGHTROPE WALKERS* — csomag pók; *SEVEN WONDERS* — *Hidrák*; *TWO HEAD'S BETTER THAN ONE* — *Kétfejű óriástroll*ok. Ha mind OK, nekiindulhatunk a *SPECIAL ATTRACTION*-nek. Hamarosan *lich* barátunk azt ajánlja, hogy forduljunk vissza. Ha nem, akkor 4-5 *DEATH DRAGON*, s töltelékképp *SKELETAL WARRIOR*-ok, *WRAITH*-ek és *SPECTRE*-k akarnak minket rábeszélni (ne hagyjuk magunkat). Továbbmenve megint csatázni kell, de most a házigazda és kedvenc *vámpír*csapata gratulál, hogy idáig eljutottunk. Haláluk után egy **CIRCLET OF GOLD**ot is megkaparinthatunk. Azért még ne menjünk el a teleporton! Vissza a *pók*okhoz. Itt SEARCH-öljünk csak egy kicsit! Hoppá, ez is egy darab a jósból! Most már kimehetünk innen is.
Irány a lejárat! Itt hamar elérhetünk egy sírdogáló *spectre*-t, akit csak úgy lehetne megvigasztalni, ha markába nyomnánk a **CIRCLET OF GOLD**ot. Tegyük meg, mert ismét miénk lehet egy darabka az **ORACLE**-ból (a többi tárgy, amit találunk, nem varázs).
Most keressük fel a T3-at. A 8-as pontnál a már hétköznapinak számító *SPECTRAL MINION* fog utunkba akadni, ő pedig a **Szív Kulcsát** keresi. Ifjú feleségével meg akarták látogatni a valaha romantikusnak számító kriptákat, s készültek is a piknikre. Tettek el parizert, paradicsomot, vajas kenyeret, meg mindent, csak éppen sajtot nem. Amint ideértek, letisztították egy sírkövet, megterítettek, majd megszegték a szalonnát. Már jó ideje vígan falatoztak, s a boroskancsó is előkerült, mikor észrevették, hogy nincs sajt. Még egy közönséges sajtlik sincs. Ekkor a férj mérhetetlen haragra gerjedt, s elkezdte fojtogatni a feleségét, ami egész jól ment neki (mindig gyakorolta az esküvő előtt). Érthető, mert mi mást is csinálhatott volna SAJT nélkül. De aztán megbánta a dolgot, mert mikor már a felesége üveges szemét nyomkodta ki-be, kiesett a zsebéből egy egész kocka Mackósajt. Hatalmas volt a fájdalma, mikor elmajszolta, rögtön megbocsátott feleségének. De kivívta az istenek haragját, akik akkoriban már nagyon-nagyon cikisek voltak az emberekre (nem sokkal az ***Összeomlás*** előtt történt). Megátkozták, hogy addig nem találkozhat újból hitvesével, míg valaki el nem hozza neki a **Szív**ének **Kulcsá**t, amit jó messzire elrejtettek, az asszonyt meg bedugták egy sötét kriptába.
No, nem szabad érzelgősnek lennünk, töröljük le az örömkönnyeket, miután odaadtuk neki a kulcsot. Egyesülnek a házasok, majd eloszlanak. És itthagynak egy kődarabot. A harmadikat.
Már három megvan, induljunk el a jós kriptájába. Nyissuk ki az **aranykulcs**sal. Odabent egy lejáró!
Egy picit kerengjünk körbe-körbe, s a végén kikötünk egy szobában, ahol csak egy koporsó ép (de persze nem is üres). Amint kinyitjuk, jó nagy mennyiségű élőhalt özönlik ki rajta. Azért ez már furcsább, hogy mire csatára kerülne a sor, 30 élőhalt is elő tud ugrani.
Beljebb a szent emberek sírjai vannak, amiket ne nagyon fosztogassunk, mert egy jó nagy **curse**-t vonhatunk magunkra. Még beljebb az ősi emberkirály nyugszik (1 — nem élőhal). Itt SEARCH ON, majd járkáljunk egy picit, hogy megleljük a 4. darabot. Tovább is mehetünk (már csak egy darab hiányzik).
Hosszú út után a kettessel jelölt hely előtt álljunk le, majd mentés után robbanjunk be. Itt egy *vámpír* lép elő a homályból, majd feltartja egyik kezét: benne a szobor feje. „Ezt keresitek? — kérdi. Könnyen meg tudom jósolni ÉN a jövőtöket... MEGHALTOK!!!" Nem volt valami eredeti válasza, ezért inkább gyilkoljuk őket halomra. Ha megvan mind az öt, egy hangot hallunk a fejünkben, amely JOURNAL ENTRY xy. Most már csak ki kell jutnunk. Be a teleportba (a keletibe).
Ez egy igen cikis hely, telis-teleportokkal, térképet ezért nem tudtunk rajzolni. Kis épületek vannak elszórva, mindegyikbe rejtett bejárat. A legtöbb ilyen épületben kincs van, az egyikben teleport. Időnként *hidrák*at és *gorgó*kat kell leöldökölni, de jobb, ha egy olyan ládát keresünk, ami egy rozsdás lakattal van bezárva.
Nyissuk csak ki a kulccsal... Egy öv. ÖV! ÖVVV!! IGEN, OLYAN ÖV! **GIRDLES OF GIANT STRENGTH** (CLOUD — 23). COOL, mi? Megérte ide lejönni. Most keressük fel azt a teleportot, aztán ki. **Kristophan**t is hagyjuk magunk mögött (időközben megjött az átváltoztatott banya igazi férje is, akivel el kell mennie).

Most nézzünk be a *HURDELFOLK* erdejébe. A *HULDERFOLK* (nem keverendő össze az ufonauta-szerű *HURDLEFOLK*kal, ami szintén **krynni** specialitás) a legrejtőzködőbb és a régi szokásokat legjobban őrző *elf* faj, amelynek nincs serege, nem épít házakat, és csak **Taladas**on található meg. Csak akkor lehet őket látni, amikor ők is úgy akarják. Háromféle az erejük: ami az idővel áll kapcsolatban, ami az átverés és az ajándékozás (emiatt vagyunk mi itt). Az idővel kapcsolatban meg tudják tenni, hogy miközben az erdejükben van a szerencsétlen kalandor, elalszik, s mire felkel, évtizedekkel öregebb. Volt olyan is, aki száz évvel az ***Összeomlás*** előtt lépett be a *hulderfolk* erdejébe, s a ***Kataklizma*** után 200 évvel került ki onnan. Az átverés számunkra fontos része az esküvel van kapcsolatban, mivel ezeket nem LEHET megtörni, egyszerűen nem tudjuk. Az ajándékot meg majd... Sőt, egy kicsit meg kell tanulnunk *hulderfolk*ul. Amikor bekerülünk az erdőbe (véletlenül), azt vesszük észre, hogy valaki ellopta az összes kajánkat. Hamarosan elkezdünk éhezni... HP vesztés. Na, még egy ilyen, aztán elpatkolunk, tehát **REST**. De valami zaj jön a közeli bokorból. **WAIT**jünk. Egy hang szól, hogy ha meg akarjuk nyerni a *hulderfolk*ok szívét, a legjobb lesz, ha tanulunk egy kicsit a nyelvükön. El kell ismételni, amit mond (nehéz lesz), majd előbb-utóbb azt is elmondja, hogy melyik mit jelent:
Íme az első hulderfolk-angol-magyar szótár, első kiadás:

LIMENE — WE DO THAT INSTANTLY = Azonnal megtesszük
BILBARA — WE POLITELY BUT FIRMLY DECLINE = Udvariasan, ám határozottan visszautasítjuk
GEBENE — GREETINGS — üdvözlet (illetve ha próbára tesznek minket ezt kell mondani)
HOLBANI — YOUR GREATEST TREASURE IS YOUR HUMOUR = Az Ön legnagyobb kincse a humorérzéke
SUWARA — WE CLOSE OUR EARS FROM TALK LIKE THIS = Nem vagyunk vevők erre a rizsára

Elea (mert úgy hívják a nőt, aki segítene nekünk) ad egy adag ennivalót is, majd utoljára levizsgáztat bennünket a szavakkal kapcsolatban. Nemsokára egy különös figura is felbukkan: *Tasslehoff Kasszafúróláb*! Mielőtt leszámolnánk vele, engedjük beszélni (**YES**), s elmondja, hogy *Lau* veséjét végül is nem ő, hanem társnője lopta el. A *CRYSIA* név ugyan nem sokat mond neki, de a monogrammos vese miatt ő is rá gyanakszik. Szóval **NO**, majd tovább. A 07,12-nél egy hang kérdez minket, MAHENE-e? Üdvözöljük, GEBENE. Erre hipp-hopp, megjelenik az elf tábor, ahol kedvünkre belakhatunk, s egy idő múlva *ELEA* is megjelenik (akit véletlenül se köszöntsünk nevén, mert megkért minket arra, hogy ne tegyünk olyat), majd elvezet minket a királyi párhoz. Ott kicsit kifaggat minket az elf királyné (a kérdéseit fordítja ugyan a férje, de válaszolni *hulderfolk*ul kell), s értelem szerint válaszoljunk (GEBENE, BILBARA, LIMENE, SHUWARA, LIMENE!, LIMENE?, GEBENE...), majd egy kicsit mi is meséljünk arról, amit kérdeznek. Mondjuk az igazat, tehát ismerjük *FASTILLION*t, jártunk **KRISTOPHAN**ban, de még nem voltunk **NEW AURIUM***ban*, *stb. Mielőtt elengednék*, megkérnek minket, hogy számoljuk össze a leveleit a legnagyobb fának. Az a 13,12-nél van, de ekkorra már eltűnik a koordináta kiírás + térkép. Kezdjük el számlálgatni, mire *Tass* tiltakozik, s azt ajánlja, hogy vágjuk ki (nem is rossz ötlet, de mivel elég szívós, most hagyjuk, majd visszajövünk). Olyan tizenvalahányezerig el is számol a gép (szerencse, hogy nem egy képet mutat a fáról, s nekünk kéne számolgatni), majd mondja, hogy OK. Vissza. Adjuk meg nekik a számot, s a király el is megy, de hamarosan visszatér a hírrel, hogy azóta már leesett pár levél (megmondja, mennyi), s menjünk vissza megint. Furfang! Vonjuk ki a megkapott összegből a leeset levelek számát, majd fussunk vissza a királyhoz, s most ezt írjuk be. Ez már rendben.
Egy fattyat fogtak, és ebből arra következtetnek, hogy tényleg veszély lehet a dolog mögött. Végre rátérnek az ajándékozásra:

- egy VASPIKKELY (**IRON SCALE**), amit egy láncra fűzve odaadnak az egyik emberünknek (majd még jól fog jönni)
- egy GYŰRŰ (**RING OF DECEPTION**), ami majd segít felismerni az alakváltott *draconian*eket (*aurak* és *sivak*)

aztán jópár varázstárgy (**FLAIL +4**, **COMPOSITE LONG BOW +4 + vesszők**, **ELFIN CHAIN MAIL +4** (!), **POTION OF SPEED**)

Befejezésül a király megteszi *Tass*t meg minket követének, majd megesketnek valamire. Na, megyünk alukálni, holnap indulhatunk (addig is lakoma a tiszteletünkre — mert megszámoltuk a leveleket). Felkelünk. Hajj, de furcsa, hogy ilyen hosszú a körmünk, a hajunk, a szakállunk, megrozsdásodtak a cuccaink! Affranc! Egy egész hónapot átaludtunk (szerencséjük, hogy nem találjuk meg őket). Csak hogyan tud megrozsdásodni egy hónap alatt egy varázskard? Nos, ez már a múlté, induljunk ki ebből a völgyből. Nemsokára rálelünk *ELEA*-ra, aki megígéri, hogy kivezet minket, de közben mesél egy történetet egy asszonyról, aki betévedt ide, elaludt, s mikor felkelt, kiment. Ez nem is lett volna különös, de ez a nő az ő anyja volt, s ráadásul egy évig aludt, miközben egy gyereket is szült az egyik pajkos *hurdelfolk* fickónak. Azt szeretné, hogy ha látunk valakit, aki nagyon hasonlít rá, mondjuk neki a lánya nevét. Nem esket meg minket, mivel a *hurdelfolk*ok esküje veszélyes dolog, inkább csak kér. Oh, igen, *Tass* már lekopott.

Induljunk a délebbre lévő **NEW AURIUM**be. Ez egy gonosszal telipumpált hely, ami régebben sem volt valami mennyország, de mióta egy *Trandamere* nevű *Hiddukel*-választotta főpap átvette azt a maradék hatalmat is a báb-királyoktól, meg féken tartja a lordokat, nem lett egy kellemes hely. Telis-tele élőholtakkal, fanatikusokkal, s *Trandamere* legújabb ötletei (illetve *Hiddukel* és rajta keresztül *Erestem* javaslatai) hatására *sárkányfatty*akkal is.

Amint belépünk a kapun, egy tipikus *thenoli* alkat felajánlja, hogy szolgálhatunk mi is az itteni hadseregben. Vállaljuk el, s egyenruhát is kapunk ott, ahova elvezet minket. Így könnyebb lesz elvegyülni, meg pár előnyünk is származik majd ebből. A legnagyobb az, hogy ha élőholt-toborzó őrjárattal találkozunk, bátran vállakozhatunk arra, hogy majd mi elvisszük őket (pedig az őrök között alakváltott *sivak*ok is vannak).

Az embereket odaadják nekünk, s el lehet őket engedni. Ha valaki mégis el szeretné a rabokat vinni a börtönbe, akkor az egyik nő egy átkot szór ránk. Piha!
A legjobb lenne, ha valahogy beférkőznénk a felkelők táborába, ehhez keressük fel a **Kocsma a Csendes *Kenderhez*** nevű helyet (04,16), ahol egy feltűnő *Mislaxa* pap kortyolgat valamit. Hmm, sok neki az a 6 korsó. Kezdjünk el kedvesen rávigyorogni. Az arca ugyan elkomorul, de megígéri, hogy meghív minket, ha megteszünk neki valamit: szabadítsuk ki a rabokat a börtönből. Mi sem egyszerűbb ennél, menjünk oda (22,10), az ajtót törjük be, majd üssük le az összes rossz figurát. Utána menjünk be a cellákba, s ott **PICK**-eljünk ki minden zárat, majd engedjük el az embereket. Ha visszamegyünk a bárba, tettünkért cserébe nem csak egy korsó langymeleg sert kapunk, hanem egy **talizmánt** is, ami arra jó, hogy a felkelők kedvesek lesznek hozzánk. Sok hasznos hely nyílik meg előttünk, csak **TALK**-junk egyet. Keressük fel a *Mislaxa* templomot, ahol megkérnek minket arra, hogy nézzünk körül a palotában, mert valami nincs rendjén, több draconian jön ki, mint amennyi bemegy. Kapunk egy bejárót a palotába, meg egy tekercset is. Erre várunk, ám ha valaki akarna még egy **CLAY PASS**t (amivel beengednek a palotába), ellátogathat a hadnagyhoz, aki megkérdi, honnan is vagyunk valóak (ne az legyen a válasz, hogy nem tudjuk), jelentezzünk nála parancsokért, mire elküld minket a *Hith* templomba, hogy ott majd megmondják. Kerüljünk oda. Itt lesz egy furcsa, SPECIAL BLESS felirat, amit ki lehet próbálni, de akkor egy jó kis csetepatéra számíthatunk. Amúgy a hadnagyot is le lehet csapni, s akkor SEARCH-csel az egyik szobában parancsokat találhatunk. Ha viszont a papoknak az ORDER-t mondjuk, akkor megkapjuk a parancsot, hogy vigyünk újoncokat **HAWKBLUFF**ba. Mindegy, hogyan, de menjünk a palota egyik ajtajához, ott mutassuk fel a **CLAY PASS**t, mire beengednek minket.

Ugorjunk be az egyes helyre, ahol egy palotaőri hacukát is kapunk, vagy ha valaki jobb kedvében van, akkor fel is apríthat mindenkit a szobában. Most kerüljünk fel a második szintre (választhatunk egy csata, vagy egy **KNOCK**-olható ajtó között a feljutáshoz). Időnként lehet, hogy egy figura valami *URCHIN* nevű majmot fog árulni (50 steelért), ami gyakran visszaugrál a gazdájához (így neki jó üzlet), vagy egy olyan, aki a *draconian*eknek szállít „borocskát", ami viszont eléggé meg fogja a mi torkunkat égetni (mert nemcsak erős, hanem mérgező is).

A második szinten, délkeleten beleakadhatunk egy *lich*be, aki rögtön kérdezősködni akarna, ha valaki nem óhajtana megküzdeni vele, s maréknyi csapatával, jobb, ha nem áll vele még szóba se. A harmadik szinti feljárót viszont pár *draconian* őrzi, akik addig nem akarnak minket feljebb engedni, míg nincs arra engedélyünk, egy *URCHIN* viszont segíthet a dolgon. De ha ilyen most pont nem lenne, akkor usgyi lefele, egyenesen a DUNGEON-be (eddigre már nem ártana valami parancs se a papoktól). Ott vissza ne forduljunk, mert akkor egy kisebb seregnyi *fattyú* fog felszeletelésünkre indulni. Menjünk egészen a csatával jelzett helyig (ahol most ugyan nem lesz csata, de legközelebb igen). Egy *ENCHANTED AURAK* fog minket fogadni, akit hagyjunk, hadd beszélje ki magát, majd bólogassunk. A nyakunkba varrnak egy adag magatehetetlen *draconiant*, akiket el kell vinnünk **HAWKBLUFF**ba, de úgy, hogy a hajuk szála se görbüljön. Indulhatunk is felfelé, de félúton egy adag *thenoli* katona ugrik elő, s indul kardjait fenve az újszülöttek felé. Ilyet nem sok jó hazafi szokott tenni, tehát hagyjuk őket békén (**WAIT**). Természetesen felkelők voltak, de a magyarázkodásra már nem maradt sok időnk, elhúznak.
Most már jobb, ha nem megyünk vissza a *draconian*ekhez, hanem induljunk fel a 3. szintre. Előbb-utóbb találkozunk egy roppant intelligens és csinos *törpe* hölggyel (mondjuk egyik sem igaz, de legalább erős, ami nem utolsó szempont egy nőnél...), aki arról faggat minket, hogy utáljuk-e a *draconian*eket. Hogyne, annyi értékes időnket elrabolták. Nagy örömében csatlakozik csapatunkhoz (mint 2x. szintű harcos), és ajánlja, hogy látogassuk meg a királyékat, bár csak a királynőhöz érdemes bemenni (meghisszük azt!), mert a király egy kicsit gyagya.
Ja, majd elfelejtettük, mikor fel akarunk jutni a 2. szintre, lesz egy átjáró, ahol a *draconian*ek rögtön nekünk esnek, majd egy *aurak* agyagtáblákat akar megsemmisíteni. Nyomjuk le, mielőtt sikerülne neki.

Szóval, feljutottunk a harmadik szintre. Itt fussunk király anyánkhoz (5, a 6 a király) s jelentkezzünk nála, mint felkelők. Megveregeti a hátunkat, majd elvezet a tűzhöz, s elárulja, hogy emögött egy titkos átjáró van, ami oda vezet le minket, ahol a *draconian*eket csinálják. Elmeséli még, hogy álmában egy setét ruhás alak beszélt neki rólunk, aki már nagyon vár minket. Kapunk egy pecsétgyűrűt is (most már végre felmehetünk a harmadik szintre!). Akkor titkos lejárat. Ez pompás, ilyet még úgysem láttunk, irány le.
Siessünk, mert hamar befejezik a szertartást. A kettes pontnál egy hatalmas gong van, ami időnként meggongul, emiatt nem tudunk pihenni a kastély első és azalatti szintjein. Törölgessük le róla a rúnákat (természetesen felrobbannak) — **DEFACE RUNES**, majd a ruhánkról azoknak a *sárkány*oknak a vérét, akik ezután nekünk jönnek. Tovább a hármashoz. Aha, itt a nagy ceremónia. Épp meghívják az *abishai*okat, hogy foglalják el a *sárkányfiókák* testét, hogy *draconian* lehessen belőlük. Mellesleg nem tudja valaki, hogy miért pont az **Abyss**ről hívják az *abishait*, mikor az *baatezu*, és a *baatezu*k szeretett lakhelye a **Kilenc Pokol**? Persze, az **Abyss**en sok más jellemű lény is van, de már csak a ***Vér Háborúja*** miatt is azt gondoljuk, hogy nem sok *tanar'ri* engedné meg nekik a lakáskiutalást. De, úgy látszik, **Krynn**en egy csak egy rossz síkot ismernek, s ezért helyhiány miatt össze kellett zsúfolódniuk (amennyire végtelen számú, végtelen nagy síkokon ez lehetséges). De semmi baj, ilyen filozófia gondok nem nagyon foglalkoztatnak jelenleg minket, mert csata. Majd megint, aztán megint, míg végül elviszik a tojásokat, a szertartásnak vége. Le lehet kukkantani a DNG 2-be, vagy a kriptákba, ahol az egyesnél egy halom *beholder*be akadhatunk, de ha valaki jobbat nem tudna, akkor nézze meg *Trandamere*-t az egyes DNG egyes pontjánál. Ő maga persze elmenekül (mint *Manshoon* is meglógott a ***POD***-ban), de a szobáját azért kiramolhatjuk (értékes varázscuccok). Itt készen is lennénk, most keressük fel **HAWKBLUFF**ot, a *thenoli* vallási központot.

Egy kis egyéb helyszín-ismertetés **NEW AURIUM**ben:
07,24 — Training és pihenési lehetőség, s adnak **SHORT SWORD +4**-et
12,21 — *Draconian* boltos
16,23 — *Reorx* temploma (*Trandamere* bezáratta, üres)
13,20 — *Ildamar* temploma (telis-tele *vámpír*okkal)
15,21 — *Hith* temploma
08,21 — Parancsnok (most **MUMMY ROT**-tal tekszik)
04,16 — **Fogadó a Csendes Kenderhez**
10,23 — Álcázott *draconinan* (sok *ENCHANTED*)
23,13 — Kocsma, *zombi* felszolgálóval
22,10 — Börtön
23,07 — **Training hall**
24,04 — Hadnagy
24,11 — Csak varázslókat trainel, meg **REST**
03,17 — **Varázsbolt** (REBEL)
03,14 — *Mislaxa* temploma

Elég csendes hely, ám sokszor lesz valami engedélyre szükségünk, amit egy ékszerésztől szerezhetünk be (korlátozott mennyiségben). Van itt fogadó is, ahol a mamus kérdésére **YES**, majd elmondja, hogy olcsóbb engedélyt szerezhetünk egy bizonyos ékszerésztől (mint a papoktól).

Most egy kis jelmagyarázat:

1 — **TRAINING HALL** (1000 steelért!)
2 — Bordély, jaj, bocs, borBély
3 — **DEPARTMENT STORE**
4 — **GENERAL STORE**
5 — **ARMORER**
6 — **WEAPON SHOP**
7 — Ettől egy mezővel nyugatra van az akasztófa (foglalt)
8 — Itt árulnak a papok **KEYHOLE PASS**t
9 — Itt lenne *Trandamere* magánlakosztálya (de ide nem engednek be)
10 — Ékszerész
11 — Lejárat + **LANTERN PASS** kell
12 — Lejárat/feljárat + **SWAMP PASS** kell
13 — Fanatikusok
14 — Titkos ajtó
15 — Feljárat + **BATON PASS** kell
16 — Tiszt, kellenek neki a parancsaink (**EXCUSE**, egyébként csata)
17 — Konyha (ételiifttel az északkeleti sarokban)
(B) — **BATON PASS**-ra lesz szükség
(I) — **INCENSE PASS** kell
(K) — **KEYHOLE PASS** kell
(L) — **LANTERN PASS** kell
(Q) — **QUILL PASS** kell
(S) — **SWORD PASS** kell
(SP) — **SWAMP PASS** kell
(C) — **COPYRIGHT**

Sajnos, nem tudtuk mindegyik őrhelyet jelölni a térképeken, mert mire oda jutottunk volna, hogy felírjuk, már rég nem volt ott egy őr sem. A holtakkal beszélni meg nem sok lehetőségünk van a ***DQK***-ben.
Keressük fel akkor az ékszerészt! *Száz pe*tákért ad is egy **PASS**t, olyat, amilyet akarunk. Legyen először **KEYHOLE** (hogy bejuthassunk egyátalán), majd **LANTERN** (+ **RELEASE FORM** egy *DAVIK* nevű pasas számára), aztán **QUILL**, **SWORD**, **BATON**. Ezeket egyszerre ugyan nem tudjuk beszerezni, mert az ékszerész szerint nagyon gyanús lenne a többieknek (az már nem gond, hogy a fogadós *minden* jött-ment *HITH* hívőnek elmondja, mennyire olcsón is lehet nála illegális **PASS**eket szerezni). Ilyenkor mászkálnunk kell egy kicsit a városban (nézzük meg a nevezetességeket, mint pl. az akasztófa), s egy pár óra múlva újból fogad minket. Addig lehet kérni tőle új **PASS**eket, míg egyszer azt a feliratot nem látjuk az ajtaján, hogy elvitték egy hűvösebb helyre. Nos, akkor a fogadós ez alkalommal olyannak mondta el a „titkot", aki nem kifejezetten örült az ötletnek, hogy megcsapolja valaki a templom hasznát.
Akkor menjünk is be. Itt keressük már fel azt a *DAVIK*et, mert úgy hírlik, ő építtette az egész templom-komplexumot. Kerüljünk be, majd a legközelebbi lejárathoz. Most vagyunk a börtönben. Menjünk egy kicsit előrébb, majd hamarosan találkozunk egy ügybuzgó *thenoli*val, adjuk oda neki a cetlit. Elvezet minket *DAVIK* cellájába, lépjünk be. Szabadítsuk ki az öreget. Úgy néz ki, megnémult. Aha, nincs nyelve. Így könnyű. **LOOK**. Most megjelenik egy kis menü, amelyben kiválaszthatjuk, hogy hová kívánunk eljutni *DAVIK* vezetésével. Ez azért is fölöttébb kellemes, mert
#1: kapunk térképet és koordináta kijelzést

#2: rengeteg titkos járatot ismer (amihez idáig nem is volt esélyünk).
A fáklyák nagy része egy-egy ilyen folyosóra nyit utat (nem valami eredeti ötlet). Mondjuk neki, hogy most menjünk a szenátushoz (**SENATE**), aprítani majd később is ráérünk. Ha valamerre el kell fordulni, *DAVIK* mindig mutatja az irányt, s ha rosszfelé indultunk volna, visszafelé fog integetni. A legrövidebb utat választja, mindenféle konfrontáció nélkül.
A szenátus épp valami tervet tervezget (azzal azt szokták csinálni), egy **BLACKWATER GLADE** nevű romhalmaz ellen. Ez minket is nagyon érdekel, lépjünk be. De annyira rémisztő lehet *DAVIK*, hogy ijedtükben kiejtik a kezükből az egyik könyvet, puff, le az étellifttel. Ijedtségüket majd azon vezetik le, hogy annak a zsinórjátráncigálják. Mi most mit is tehetnénk, kaszabolunk egy picinykét. *Trandamere*-t naná, hogy nem tudjuk elkapni, de azért kövessük. Miután áttapostuk magunkat a rosszkedvű *draconian*ek tömegén, végre *Trandamere*-hez érkezhetünk, aki épp akkor fejezi be a teleportot, belép s lelép. A fosztogatás persze megint useful cuccokat eredményez (a **BOOTS OF SPEED** pompás). Mivel ezután már nem nagyon pihenhetünk anélkül, hogy letámadnának minket, jobb, ha hamar olajra lépünk. Előtte azonban keressük meg azt a bizonyos könyvet. Az étellift természetesen a konyhában kötött ki, nézzünk el oda. A konyha északkeleti sarkában jegyez is valami liftet, amit **OPEN**. Ah! *AMROCAR* könyve (ha esetleg nem talált volna semmit, akkor lásd lentebb)!
Ezután már *DAVIK*nek is eszébe jut, hogyan is kell kinyitni a titkos kijáratot, de ha valakinek nagyon sok HP-je van, ittmaradhat egy kicsit irtani az ellent.

Ha esetleg *AMROCAR* könyve nem lett volna ott, akkor gondban vagyunk. Ilyenkor a legjobb, ha elmondunk pár átkot valakire, majd megkeressük a legközelebbi disk editort. Át kell írni a küldetéshez szükséges tárgyak listáját (ha megvan egy tárgy, azt 01 jelöli, és a 115-ös hexa helyen van a **BOOK OF *AMROCAR***), majd a koordináták (hogy kikerülhessünk innen), amik a hexa 400, 401-es címen vannak. Egy kisebb berhelésre (koordináta) még szükségünk lesz **BLACKWATER GLADE**-ben is, ahol a program nagyon szívesen elteleportálgat egy ajtó elől (és úgy néz ki, mintha ott nem lenne semmi). Ekkor is északabbra kell írnunk magunkat. Főleg egyes PC verzióknál tapasztalható (és nagyon lehangoló).

Most itt készen vagyunk mindennel. Haladjunk tovább délre (vagy lehet **BAIOR**ba is menni, de az nem valami nagy helyszín).

BLACKWATER GLADE (a mocsárban van)
Az egyes pontnál egy nagy *veres sárkányt* (*othlorx*t) tartanak sakkban pár *kétfejű troll* és *ettin* társaik. Mivel épp kifogyott a lehellete, már majdnem nekiállnak lakomázni az óriások, de beléptünkkor megkér minket, hogy nyissuk ki neki az ajtót, hadd repüljön ki (elég méretes ajtó lehet, ha egy *sárkány/ othlorx* csak úgy kiröppen rajta). Tegyük meg neki, s ne is csukjuk be az orra előtt, mert akkor egy adag tűzzel gratulál a jó ötletnek (az már kérdés, hogy ha arról volt szó, neki épp kifogyott, akkor most ezt a szuszt honnan vette). Annyira nem érdekes hely.

A kettes pontnál egy *SWAMPER* (**BLACKWATER GLADE**-i ottlakó emberek, rangerek) és egy *BAKALI* (a legősibb nép, *sárkányemberek*, de ezek eredetiek, nem *draconian*ek). Valami fegyverkereskedelmet szőnek. Szinte biztosak lehetünk abban, hogy amint meglátnak minket, elszelelnek, de azért **ENTER**. Kövessük a *SWAMPER*t (a *bakali* hamar eltűnik), majd hamarosan elejti terveit, s egy lakba menekül. OK, ennyit róla. A tervek se nagyon fontosak, csak arról szólnak, hogy a *thenoli*ak szövetséget kötnének velük, **BLACKWATER GLADE** elfoglalása végett.
Három. Itt egy csapat *bakali* áll körbe egy ifjabb *bakali*t, amint az egy hatalmas krokit teper a földre, de az öregek elszelelnek, amint meglátnak minket. A fiú harcába ne avatkozzunk bele, mert ez egy férfivá avatási szertartás volt, de azért ígérjünk meg neki mindent, hogy bizonyítjuk győzelmét, mert akkor elszegődik hozzánk vezetőnek. No, igen. Megkéri valamelyik tagunkat, hogy menjen vele. Mindegy, ki az, de legjobb, ha férfi (csak a tekintély miatt, amúgy nem fontos). Mondja az öregeknek az igazat (TRUTH). Az ifjabb *bakali*nek ugyan megtiltják, hogy vezetőnk legyen, de azért igazoljuk tettét (hiszen ha egy *bakali* megígér valamit, azt neki sajnos be kell tartania, ami ez esetben jól jön).
Egy kicsit mászkáljunk magunk, hamarosan pedig a fiú is csatlakozik (kapunk koordinátákat + térképet). Ha valaki nyugodtan akar pihenni, felkeresheti a négyes helyet, ahol egy *ezüst othlorx* biztosítja békés álmainkat.
Itt az idő, hogy felkeressük az ötös helyet. Ha minden OK (*Amrocar* könyve is megvan), akkor egy *TREMOR* nevű *vörös othlorx* üdvözöl minket. Itt az idő beszélni valamicskét az *othlorx*okról. Ezek a **krynni** *semleges sárkányok*, akik nem akartak részt venni a ***Dárda Háborújá***ban. *Takishis* meg is büntette mindannyiukat, így nem lett valami mennyország az életük. A *vörösek* például rettentő gyávák lettek, vagy legalábbis állandóan kételkednek saját képességeikben, az *ezüst sárkány*oknak főleg ember formában kell járniuk, mindig védeniük kell a jó ügyét, s a gonoszok büntetése csak a halál lehet.
Fenyegessük az *othlorx*ot egy kis izombemutatóval (**FIGHT**), mire az vinnyogva elrohan, de otthagy egy bezárt ajtót. Nyissuk ki. Mi lehet a kódszó? SESAM, OPEN! Nem. Ja, hát persze, „HABO!LJX". Ki is nyílt (logikus, nem?). Odabent egy barlang lesz, fussunk egyre *TREMOR* után, míg (tucatnyi *vörös othlorx* megkergetése után) egy terembe érünk, ahol mindenre elszántan összegyűltek (egy utolsó sikoly kedvéért). Legyünk humánusabbak: **NO**. Egy *BALDRIC* nevű bárd is beérkezik (ha még nem találtátuk volna meg), aki pillanatok alatt átalakul *ezüst othlorx*-szá. Egy kis átokról szerzünk tudomást (az *othlorx*ság), majd *Tremor* rájön, hogy van nálunk valami, ami nem a mienk. Adjuk neki talán a *hulderfolk* adta vas sárkánypikkelyt (pontosabban annak a nyakláncát): **NECKLACE, IRON DRAGON SCALE**. Ez oldja az átkot! Ebben a pillanatban nagy halom *thenoli* ront be, majd hal meg (ha lenyomjuk őket).
Most már tiszta sor: a *sárkány*nak tegyünk fel a nyakába egy láncon függő kardot (amitől nagyon berágták magukat a többi *othlorx*ok), majd jutalmul odaadja nekünk a fegyvert. Egy **LONG SWORD**. De milyen! **VORPAL LONG SWORD**. Pompás, pompás! Ez aztán a megadolog. Jókat fejezhetünk majd vele. Nyamm-nyamm. A varázslóinknak is jut valami, egy gyűrű (**RING OF WIZARDRY**, az 5. szintűeket duplázza meg). A pirosak most elrepülnek messzire, majd *Baldric* is azt mondja, hogy hamarosan mi is követjük őket, csak előtte elintézik a *thenoli*akat (hopp, szerényen, csak úgy kiirtanak egy nemzetet). Idáig a *thenoli*ak kötötték a *vörös othlorx*okat, de most már semmi sem tarthatja őket vissza **NEW AURIUM**-teljes lerombolásától.

BAIOR
A maradék időben látogassunk el egy **BAIOR** nevű halászfaluba, amit mostanság a hírhedt cápaemberek tartanak rettegésben.
Egynél egy tata egy bizonyos *Erőskezű* házaspárt tart felelősnek az egészért (mert furcsa isteneket imádnak), de a házaspár meg a tatát. Inkább nézzünk valami értelmesebb hely felé. A kettes egy fogadó (csak később tudunk itt megszállni), a hetes egy varázsbolt (itt igen hasznos italokra lehet elkölteni a pénzünket, pl. **POTION OF SPEED, GIANT STR**), a hatos meg egy könyvtár (mintha annyi könyvtár lett volna régebben, minden kis halászfaluban nyitottak egy fiókot).
Inkább irtsunk egy adag népet a 3-4 körüli helyen. A négyes pontnál *thenoli*ak vannak, akiket jobb, ha kiutasítunk egy másik létsíkra. Ha ez rendben, számítsunk arra, hogy gyakran fognak belénk kötni *BLACK ROGUE*-ok és *SHARKMAN*ek. Most nézzünk akkor a hatos helyre, ahol egy titkos ajtó megett a falu vénje (egy nő!) kuporog. Rá lehet beszélni, hogy mi jó emberek vagyunk, a falu meg lázadjon fel. Ezután már nem sok dolgunk lenne, mehetünk ki, de amikor az erdőbe érünk, egy csapat *sárkány* állja utunkat. Feltrancsírozásuk után egy deformált, nyomorék *vörös othlorx*szal kerülünk szembe, aki most ugyan nem támad, de gyengélkedik. Etessük meg, itassuk meg, dúdoljunk neki altatódalt, bőfiztessük egy kicsit, majd vigasztaljuk. Ígérjük meg neki, hogy elmegyünk a *gnóm*okhoz (mert el is megyünk).
Ha ő is elment, emberek menekülnek a faluból, mert nagyon rosszul áll a felkelés előremenetele. A TV és rádió állomásokat már elfoglalták, de a cápaemberek megállíthatatlanul törnek előre. Természetesen mi odafutunk, majd kaszabolunk (változatos). Az emberek elvigyorodnak, beszédet várnak, mi meg mehetünk el innen is.
Visszamehetünk **Blackwater Glade**-be, ahol keressünk fel *Clementra*-t. Épp nála volt *Baldric* is, aki nagyon nagy sebességgel felhúzza a sliccét, majd kioszt egy kis kincset, s elvisz minket **Hithekel**re, ahol a *gnóm*ok a citadelláikat építik.

***GNOME* CITADEL**
Megjegyzendő, hogy azok a *gnómok*, akikkel a ***Sárkánydárda Krónikák***ban megismerkedhettünk, a *minoik*, csak a kevésbé hasznos tagjai fajuknak. Az igaziak a *gnomoik*, akik viszont csak **Taladas**on laknak.
A palotaszintre visznek minket, ahol beszélhetnénk a királlyal, de idáig minden háborús szövetséget visszautasított. Azért menjünk előre. *Tass* és *Draenor* kapitány is itt van! Az klassz...
A király igen furcsán viselkedik, de addig semmi gáz nem lett volna, ha meg nem csókoltatja a gyűrűjét. Tudniillik ekkor emberünk előrehajol, s a mi **RING OF DECEPTION**-ünk meg jelez! A király egy *AURAK*! Nagy meghökkenések (emiatt nem szokott mostanában rángani az arca!) és harcok után kezdjük el keresgélni az igazi királyt. Ezentúl ne nagyon számítsunk sima *draconian*ekre, majd mindegyik *ENCHANTED* lesz.
A LIFTekkel közlekedhetünk a szintek között, de lefelé mindig vigyázzunk, mert sebződni fogunk az eséstől. Pár érdekes hely:
2: Teszt terem. Itt egy *gnóm* ordítozva rohangál egy dunsztosüveggel, ami tele van bugyborékoló zöld folyadékkal. Kapjuk ki a kezéből, majd dobjuk bele egy kukába, s így rengeteg XP üti a markunkat (a robbanás meg ártalmatlan lesz).
3: Csata sivakokkal (épp felvennék pár *gnóm* formáját)
4: Egy *gnóm* kere(sz)tre feszítve, segítsünk rajta (XP)
5: *REORX* templom
6: Egy *gnóm* kisgyerek cicája bement az északi folyosóra, s anyukája őt nem engedi oda, mert hírek szerint kísértetjárta hely. Menjünk be északra, majd egy titkos ajtót keressünk, ami a hetes terembe vezet. Ez egy nagyon tisztántartott hely, csak egy koládával, vitrinnel meg kacatokkal (csonkítási jelenetekkel) díszítve. A koládát kinyitván egy öregember szeme pislog vissza, s ha kiengedjük, akkor na-

gyon megörül annak, hogy végre valaki kiszabadította innen. Gyengélkedik, de azért ne nagyon segítsünk neki, inkább **PUSH OFF** (visszalök), mert abban a pillanatban két hegyes foga nő, s a lelkes emberből leszív két szintet. Azután csata. Az itteni kardok átkozottak. Kifelé menet a cica is ott kuksol az ajtó előtt, vigyük vissza a kisgyereknek.
7: Titkos terem, *vámpír*okkal (lásd 6)
8: Varázsbolt (pár pluszos fegyver)
9: *Minotaurusz*ok rabként, akiket *gnóm*nak álcázott *sivak*ok tartanak fogva. Ha kiszabadítjuk őket, ők is *draconian*t fognak keresni.
10: Egy kutyaól, ahol egyik kutya, másik nemcsak eb, hanem *draconian* is (ötletesek a fiúk!).
11: Varázsajtó (**DISPEL**)
12: Tolvajok (támadni, mert támadnak)
13: **TRAINING HALL**

Induljunk el a GUEST ROOM szintre, ott keressük fel a 11-es pontot. Egy ajtó zárja el az utat, ezt mindegy, hogy nyitjuk ki (gazdaságos a **BASH** és a **PICK**). A következőt **DISPEL**jük. Mielőtt északra fordulnánk, készüljünk fel az egyik legnehezebb csatá(k)ra. A legfontosabb, hogy mi tudjunk először lépni. A gyaloggal A2-A3, a futóval pedig A3-C5. Legbelül egy nagyon gyanús király fog előpattanni, egy kockával. Mivel gyanús, mondjuk csak neki azt, hogy állj (**HALT**), mire inkább felénk hajítja a szerkentyűjét. Bukjunk le (**DIVE**), aztán csata. Mellesleg, ha egy szobát megcsináltunk, akkor mindenképp pihenjünk (ha lehet). A király/álkirály egy teleportba ugrik. Utána.
Egy börtönbe kerülünk, ahol most együtt van az álkirály és a valódi. Mind a kettő nagyon ramaty állapotban van, s mind a kettőnek megvan az a szemrángása. Az egyik szól, hogy vigyázzunk, mert *draconian*ek akarnak minket hátbatámadni, forduljunk is meg (**LOOK BEHIND**). Mondjuk ilyenben igazából semmi rizikó nem lenne, mert azért elég lenne, ha csak az egyik ember fordulna hátra. Végül is mindegy, mert csatázni azért kell (ez nem lesz olyan nehéz).
Utána a két király közül úgy szúrhatjuk ki az igazit, ha egy kicsi vért veszünk tőlük. A *draconiané* zöld, a *gnómé* piros. De az *aurak* inkább feladja magát egy kis fenyegetőzés után (harc nélkül).
A királyt meg elvisszük meleg helyre, ahol kikúrálhatja náthaját (igaz, a *REORX*-templom feltámasztani tud, de náthát gyógyítani nem). Azonnal elrendeli, hogy készülődjön a sereg, mert elmegyünk a **Láng Tornyá**ba, ahol a gonoszok főhadiszállása, és a legendás **Gratanich** (vagy más néven **Szürke Drágakő**, **Szürkekő**) van. Ez a **Láng Tornya** a lávatenger kellős közepén van, és valóban lángokból áll. Kívülről forró, ám belülről kellemes (elég sokat kell fizetni a légkondicionálásért).
Ez a **Gratanich** egy abakusz-szintű hülyeség, nem sok dologra volt jó, csak ilyesmikre, hogy ez csinálta a *törp*eket és *kender*eket a *gnóm*okból (2nd edition szerint a *Kovács*okból), a *minotaurusz*okat az *ogá*rokból, maga *Reorx* kalapálta, ez kell a *gnóm*ok főfeladatának (a **Világgép**) működtetéséhez, és nem utolsó sorban, ez hozta **Krynn**re a mágiát. Tehát a fene se tudja, minek ekkora hűhó ezért, de mi segíteni fogunk.
A *gnóm*ok csodálatos tűzhajói (amik képesek a lávatengeren is utazni) és szélhajói által relatíve hamar odaérünk a toronyhoz (amit már egyszer megpróbáltak elfoglalni a *gnóm*ok, de akkor nem sikerült). Tele van *sárkány*nyal a levegő, de hamarosan *Baldric* is megérkezik csapatával, s főleg az ő reszortjuk lesz a légvédelem. Minket meg kitesznek a tetőn, feladatunk pedig bejárat megtalálása (és a **Kő**vet is vissza kellene szerezni). Most még mindegy, merre megyünk, ugyanaz lesz a vége.
A hidra lépjünk rá (velünk van *Draenor* kapitány), ám hirtelen megjelenik *Crysia*, s *Draenor* utána menne, de mindenki ugyanúgy leesik. Mikor megérkezünk a méretes esésből, azt vesszük észre, hogy egy cipőn kívül csak *Draenor* kapitány és *Crysia* veszett el.
Természetesen a nulladik szinten vagyunk. Ezen a szinten *tűzóriás*ok, *ettin*ek, *szalamandrák* és *vasgólem*ek vannak. Azt tartsuk szem előtt, hogy az itteni lényekre nagyrészt nem hat a tűzvarázs, de a **CONE OF COLD**ok számát tegyük maxra, mert irtó jó pusztítást tudnak véghezvinni. Lehet dolgunk pár *FIRE SPIRIT*tel, *FIRE MINION*nel (ez főleg allergiás a hidegre), *FIRE ELEMENTAL*lel. Kerüljünk az egyes helyre, ahol csata (**HALL OF *FIRE GIANTS***), majd el a kettes helyig, ahol egy kereket forgatnak *vasgólem*ek. Akadályozzuk meg őket munkájukban, de pár *óriás* fog először nekünkjönni. Ha ez kész, mehetünk az egyes szintre.
Az egyes szinten lévő tüzes rész térképét külön megrajzoltuk, mert valahogy nem illett a teljesbe. Előre megmondjuk, hogy a kettes szint térképe nagyon meg lett keverve, messze van a tökéletestől (de azért valami irányt ad). Ezért sorry. Az egyes szintre az északi feljárón menjünk.
Keressük fel az egyes helyszínt (útközben *beholder*ekre, *draconian*ekre számíthatunk), s ott *sivak* hullajelöltek után nyissuk ki az ajtót, mire egy csapat *gnóm* özönlik be. Engedjük, hogy pár hozzánk csatlakozzon, mert így legalább az ellenfél varázslatai többfelé oszlanak. Tizennegyedik szintű harcosok, kilencveniksz HP-vel, **MORNING STAR**ral meg rövid ijjal. Csaták után mindig felgyógyítják magukat. Egyszerre max 6 lehet velünk (ha elfogynának, később jöhet majd utánpótlás).
Azért van két kettes helyszín, mert mindegyiknél előfordulhat a következő: egy gigantikus számszeríj van lerögzítve, de amint hozzáérünk, *beholder*ek gurulnak (lebegnek, levitálnak) felénk. Célozzuk be az egyiket, az rögvest szörnyethal (a falhoz szegezzük). Egy *beholder*t lenyomni meg nem nagy ügy. A hármas helyen a fal tele van polcokkal, a polcok meg láncokkal (ezeket csinálta *Takishis* a leendő raboknak). Mivel ilyen előrelátóak voltak, hányjuk bele az összeset az üstbe. Ha elfogyott, pár *vasgólem* is jön. Dobjuk bele őket is. Most keressük fel a tüzes hely egyes pontját, ahol pár *gnóm* éppen azon szorgoskodik, hogy feljárót építsenek. Menjünk feljebb.
A második szintet kezdjük pár nehéz csatával, keressük fel a hármas pontot, ami tele lesz mindenféle varázslóval (meg az a terem is, ami innen nyílik). Lesz *DARK WIZARD*, *lich*, *FIRE GIANT WIZARD* (hú!) és pár segítőjük. A kettes helyszínen is csata van, de utána egy **ELIXIR OF YOUTH**-ot is nyerünk.
Az egyes ponton egy felakasztás előtt álló *DARK WIZARD* van, mögötte pedig egy fenyegetőző nő. Rá**SHOUT**hatunk, majd feltesz egy kérdést, amire látszólag mindegy, mit válaszolunk (ha valaki tudna olyat, amire nem ugyanaz az eredmény, szólhat). Egy ismerős pofa tűnik fel. Erről értesítsük őt is, és mondjuk, hogy *ELEA*ra hasonlít. Elvigyorodik, majd elkezd ugrándozni az ágyon, ami hamarosan felveti a következő szintre. Hasznos varázslatai vannak, azt meg kell hagyni. Feljutunk a harmadik szintre.
Egynél csata, kettőnél szintén, de ez jóval nehezebb, mert itt van a *DRACONIAN*eknek egy főoltárja, s ezt nagyon védik. Ezen a szinten vannak a deformált *sárkányfiókák* is. Ha püföltük egy kicsit a népet, akkor keressünk egy lukat. Itt épp egy *gnóm* hajó emelkedik fel, amire nekünk is van bérletünk. Egy szökkenés (**LEAP**), és máris a fedélzeten vagyunk, majd a negyedik szintre kerülünk. Itt épp *Draenor* és *Crysia* rohan be a terembe, egymást kergetve. *Crysiá*nak segít pár *draconian* is. Épp valamit varázsolna, mikor mi közbelépünk, varázsoljunk (**USE SPELL**) **DISPEL MAGIC**-et *Crysia*-ra, majd **YES**. *Crysia* ugyan kikerült a **CHARM** alól, de a *draconian*ek akkor is támadnak. Ha ez rendben van, akkor *Crysia* + *Draenor* örülnek egymásnak, de nem sokáig, mert repülni fognak.
Pihenjük ki magunkat, majd el arra a hidra, ahol idáig leestünk. Azonnal délre menjünk, s gyilkolászások után (ilyenkor már rettentően untuk a harcokat!) elérjük a **GRATANICH**-et. Most nagyon pihenjük ki magunkat, s ajánlott addig várni, míg a holdak pont cool állásban nem lesznek. Memorizáljunk mindegyik varázslóval lehetőség szerint 5 **POWER WORD KILL**t, s akkor később OK lesz. Épp hozzáérnénk a híres sóderhez, mikor ismét beleavatkozik a dolgokba az a fekete ruhás, ezüsthajú shapechangelt földigiliszta, *RAI*...
Végre megtekinthetjük **Krynn** kedvenc sikját, az **Abysst**.
Nem egy túl kellemes hely, pihenni nem lehet, az ellenfelek meg nagyon jól félre tudnak minket vezetni azzal, hogy pl. a *DARK WIZARD*ök *csontvázharcos* bőrbe (csontba) bújtak, a *vámpírok pókok* formáit vették fel, stb. Egy kisebb lista:
FIRE MINION — DISIR
WHITE DRAGON — DEATH DRAGON
PURPLE WORM — AMPHI DRAGON
Draconianek — draconianek
Raistlin — földigiliszta

Menjünk innen egyenesen (E-re), s hamarosan egy kunyhóhoz érünk, amiben *draconian*ek szorgoskodnak, s csiklandozzák *RAISTLIN* talpát hatalmas tollakkal. Mivel *Raistlin* úgy érzi, nem nagyon illik a szerepéhez a kacagás, inkább halálordításokat hallat. Ugorjunk be, **APPROACH MAN**, megöl *draconian*, majd végre elmetszhetjük *RAISTLIN* torkát. Azaz láncait. Valószínűleg sok emberünk belepusztul ebbe a csatába, de a varázslókat meg a papot mindenképp óvjuk. Félelmetes fogcsattogtatás (erre *Tanis* tanította) és pillantások (ezt pedig anyukájától leste el) után megkérdez minket, hogy ismerjük-e, amire olyan mindegy mit válaszolunk, mert megölni nem lehet vele. Azt tanácsolja, inkább akadályozzuk meg a *Sötétség Királynőjét* abban, hogy testet öltve ismét **Krynn**re léphessen. Hát, most épp ráérünk, lehet róla szó.
Kifelé menet egy-két (pontosabban 3) botor *BEHOLDER*nek öltözött *kobold* támad ránk, de *RAISTLIN*nel hamarabb el tudunk futni. Innen folytassuk utunkat keletre, míg egy másik épülethez nem érünk. Csengessünk be, de senki sem nyit ajtót. Akkor invitáljuk meg magunkat.
Odabent egy aranyharang alatt láthatjuk *Tasslehoff* társát, épp a lépeket számolja. Ha innen azonnal nekitámadnánk, szempillantások alatt belelépnénk pár egérfogóba, amik rozsdások voltak, és hamarosan bele is halnánk vérmérgezésbe. Inkább lopakodjunk egy kicsit (**CREEP**, **CREEP**). *Takishis* még mindig nem vett minket észre. Várjunk, hátra megöregszik, és abba hal bele. Nem, de *Raistlin*nek van egy mentőötlete, dobáljuk meg kaviccsal, abba biztosan belepusztul. Ő ugyan el tudott dobni vagy 70 centire, de azonkívül még vagy 60 fokot tévedett is a célzásban. Na, majd mi! Daing! Ez se a nőt találta el, de legalább a harangot, s így felnéz a léptekből (mi meg késleltetjük ezzel terveit). Egy kis pajkos játék *Raist* meg *Taki* között (mi is megpróbálkozhatunk egy nevetséges **FIREBALL**-lal, de nem sokat fog érni), mialatt mi csináljuk a következőt: **RUN**, **NO**, **WAIT**, **JUMP**. A kapun keresztül ugyan visszajutottunk, de *Raist* ottmaradt, s immár örökre (hehe, *Dalamar* ezért mennyi pénzt fog adni!).
Itt a **GRAYSTONE**! Mindegy, mit csinálunk, mert pár perc múlva kibukkan egy fej a kőből, majd még1, egészen ötig. Hohó, ez *Takishis* avatárja!

Nem gond, csak le kell győznünk. Ajánlott stratégiai (egy gyönyörű 8-10 mezős ellenfél): ne a testet támadjuk, mert -40-es AC-t elég nehéz lesz megütni, hanem a fejeket. Ha mind az 5 elpusztult, akkor nyerő. A legjobb, ha veszélyességi sorrendben **POWER WORD KILL**-lel kilőjük a fejeket.
Ez is megvolna (ilyenkor min. a papnak élve kell még maradnia). Alatta az igazi **GRATANICH**, de persze megint elszelel (mint élete legnagyobb részében ezt tette). Megérdemeljük a pihenést, de még messze nincs vége.
Kerüljünk le a harmadik szintre, onnan pedig a másodikra. Ha időközben egy *draconian* egy tükröt cipel hozzánk (amin keresztül *Taki*val dumálhatunk), ellenszenvünk jeléül törjük darabokra, de előtte csapjuk le az üveget tartó két *aura*kot (**KILL**, **SMASH**). Harc után induljunk el az egyes ponthoz, ahol útközben egy vasvirágot látunk, amint a **Gratanich**-et befogja. Itt egy csata (**ATTACK**), két csata (**ATTACK**), három csata (**ATTACK**), de egyszer egy önfeláldozó *gnóm* felemeli szélhajójával az egész szerkentyűt, s bele akarnak merülni a gépekkel együtt a lávába, de megmenthetjük, ha a tartóköteleket elmetszük az utolsó pillanatokban.
Hurrá, megvan a **Láng Tornya**, mi meg mehetünk haza. A **Gratanich** ugyan nem a mienk, de lehet, hogy jobb is... Azért abban nem lehet reménykedni, hogy a láva elpusztítaná.
A citadellán ugorjunk fel a palotába, ahol a király fogad minket, majd egy ünnepi lakoma kezdődne (egy kis animációval, amit lehet end-seqnek tekinteni), de kintről hatalmas rázkódás, *Tremor* visszatért. *Baldric* hősiesen elvállalja a feladatot, hogy legyőzi (ami nehezen fog neki menni, mert el kell lopnia megint a vaspikkelyt), de nekünk marad *Tremor* baráti köre (olyan 30 *sárkány*). A *Baldric-Tremor* harcot a klasszikus sárkánycsata bédigizett képével mutatja.
És vége. Innen azt csinálhatunk, amit akarunk, a palotát el lehet hagyni, vissza lehet jutni **Taladas**ra is (kerülőúton), s élvezni az életet. Ha valaki gondolja, újrakezdheti az egészet a régi karakterekkel (**REMOVE**), eggyel nehezebb fokozatban.
Végül egy kis ötlet a **kristophan**i bank kihasználására (csalás). Menjünk be embereinkkel, pakoljunk be minden olyan cuccot, amit meg szeretnénk duplázni, mentsünk, lépjünk ki, csináljunk egy másolatot a VAULTx valamiről, vissza, vegyük fel a cuccokat, mentsünk állást, a VAULTx-nek a másolatát pedig copyzzuk az újra. Így ott is marad, meg nálunk is lesz a tárgy. Nem túl bonyolult, biztos sokan rájöttek hamar, de azért leírjuk. Nem mintha enélkül nem lehetne elmenni a végére, mert mi is csak azután játszottunk ezzel, hogy befejeztük a gamét.

Maximum negyvenedik szintig lehet fejlődni, a tolvajjal igen hamar el lehet odáig érni. Varázstudóknak természetesen csak a harmincadik szintig változnak a memorizálható varázslatainak száma, utána már mindenhol csak a HP nő.

Egy kis jelmagyarázat Taladashoz:

1 — **HAMLET OF HIZDEN** (start **Taladas**on)
2 — **LIGHT TOWER**
3 — **KRISTOPHAN**
4 — **THERA**
5 — **TRILLOMAN**
6 — **VINLANS**
7 — Itt nincs semmi, de érdekes hely
8 — **HAWKBLUFF**
9 — **NEW AURIUM**
10 — **BAIOR**
11 — ***HULDERFOLK*ok erdeje**
12 — **BLACKWATER GLADE**
13 — ***GNOME* CITADEL**

Úgy néz ki, befejezzük a leírást. Nagy köszönet illeti Fehér Gyula nevű olvasónkat, aki szintén elküldte nekünk a leírást (és segítségünkre volt a **BLACKWATER GLADE**-i kódszónál).
Egy biztos, több ***Dragonlance*-es *SSI*** játék ezekkel a karakterekkel nem lesz, tehát ennek nincs már folytatása.
A leírásban egy-két részlet a *TSR* cég *TIME OF THE DRAGON* c. kiadványából van, magyarra fordítva. Mindenféle módon le van védve minden. Ja, és bocs, hogy ennyi képpel illusztráltuk a játékot...

● *HáPI*



Flight Simulator. A személyi számítógépekre készített repülőgépszimulátorok közül a legvalósághűbb, s ezzel az új verziójával talán a legszebben kivitelezett (ez persze ízlés kérdése is).
Microsoft-ék megint nagyot alkottak **(Megint?? — CoVboy)**. Az EGA-s FS3 után '90 körül megjelentették a VGA-s FS4-et, de a jelek szerint sikerült észrevenniük, hogy a VGA videokártyából sokkal többet ki lehet hozni. Az előző részeknél az újítások nem voltak valami látványosak, de az FS5 annyira eltérő az elődeitől, hogy egyáltalán nem lehet felhasználni az előző részekben alkotott dolgokat (pl. AIRCRAFT vagy SCENERY DESIGNER). Egyedül a FS4-ben lerepült **Logbookot** lehet átmenteni, azt is úgy, hogy bemásoljuk a PILOTS könyvtárba.
Nos, FS-ról "leírást" csinálni csak a teljesség igénye nélkül lehet (egyébként ELITE jellegű rétestészta lenne belőle). Mivel valószínűnek tartom, hogy a helyigényes proggy-t (7-8 mega) csak a megszállott FS-rajongók veszik meg/át, ebből a szöveghalomból kihagyom azt, ami a FS4-ben benne volt, vagy csak utalok rá. Vágjunk is bele a menük sűrűjébe!

OPTIONS
- **Entertainment**: Néhány játékfajta.
  - DUAL PLAYER FLIGHT: Modemezősdi.
  - FORMATION FLYING: Egy gépet kell követni, miközben az műrepül. Jó móka, főleg ha be van kapcsolva a CRASH DETECTIONS-ben a CRASH OBJECTS...
  - CROP DUSTER: A FS3-féle kukacbombázás. 'I'-vel lehet bekapcsolni a permetezőt.
  - EFIS NAV: VOR és/vagy ILS szerint kell repterekre repülni.



- **Quick Practice**: Kezdőknek.
- **Flight Instruction**: Repülőórákat vehetünk kezdő, haladó és légiakrobata tanfolyáson.
- **Land Me**: Leszállítja a *Cessna*-t (Control Tower szerint).
- **Instant Replay**: Haddnemagyarázzammá!
- **Video Recorder**: Kamerázgathatunk, meg le is játszhatjuk. Lejátszásnál ESC-kel léphetünk ki, a felvételt a BACKSLASH-sel állíthatjuk le.
- **Logbook**: Mielőtt kilépünk, érdemes beállítani, hogy melyik **Logbook**-ba írjuk fel az új adatot.
- **Situations**: Hasonló, mint a MODE a FS4-ben.
- **Save Situation**: CREATE MODE from FS4.
- **Reset Situation**: Visszaáll a szitu kezdőhelyzetére.
- **Simulator Info**: Rizsa.
- **Preferences**: Na, ez egy hosszabb történet. Itt lehet beállítani elsősorban a hardware-hez a megjelenés minőségét. A fontosabbak:
  - GENERAL: Betöltéskor aktivizálódó dolgok (**Startup Conditions**).
  - DISPLAY: Na, itt van minden, mi szemszájnak ingere. Ha azt akarjuk, hogy valami szépen nézzen ki, akkor be kell x-elni a TEXTURED feliratot a megfelelő helyen (felhők, házak, ablakok stb.). Tök élethű, csak legyen az embernek egy 486 DX2-66-osa... Ha valakinek ilyesmi nincsen, akkor ne legyen olyan nagyravágyó, érje be kevesebbel! (pl. a TEXTURED SKY rohadtul le tudja lassítani a gépet)
  - SOUND: Nagyon jó a digitalizált hang (a másik az olyan béna, mint a FS4 Speakeres zötyörgése), érdemes megemlíteni, hogy kihasználja a SB PRO-t.
  - COUNTRY: Részletkérdés. A távolságokat és magasságokat méterben vagy lábban mérjük.
  - INSTRUMENT: Fontosabb része a műszerfal: lehet állítani, hogy fényképszerű vagy béna legyen. A rádiós cuccokat is itt lehet állítani.
- **Exit**: Még mindig töröm a fejem rajta.



VIEWS

Itt lehet ki-be kapcsolgatni a különböző ablakokat, térképeket stb. Tök fölösleges, mert az ember úgyis megtanulja gombokkal vezérelni. Csak az újak:

- **Instrument Panel**: A műszerfal-kép ki/bekapcsolása. Itt jegyzendő meg, hogy a *Cessna* műszerfala 2 részből áll, ezek között a TAB-bal váltogathatunk. Na mindegy, erről majd később.
- **Mini Controls**: Pici műszerfal a legfontosabb műszerekkel. Jó, ha nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerfalat, hogy élvezhessük a táj szépségeit.
- **View Options**: A FS4-ben ez a főmenüben volt (AXIS INDICATOR stb.)
- **Maximize Window**: Az aktuális ablakot kinagyítja a teljes képernyőre.
- **Flight Photograph**: Na, ez új. Repülés közben csinálhatunk egy fényképet, majd nevet adva neki a gép .PCX képként elmenti. Jó, mi?

WORLD

Ez egy új menü néhány régi és új menüponttal. Csak az újak:

- **Airports**: Nagyon jó újítás. Hasonló a FS4-féle MODE-okhoz, de itt közvetlenül régiókból a repterek egy-egy kifutópályájára kerülünk. Sokkal egyszerűbb és gyorsabb a következő pozicionálásnál, de nincs benne minden reptér.
- **Set Exact Location**: Ugyanaz, mint a FS4-beli POSITION SET, viszont a FS5 viszonyaihoz igazodik, így a Földet nem Amerika-alakú papírlapnak, hanem egy igazi golyónak tekinti (így valósult meg Európa, meg a többi kontinens a Flight Sim. világában...). Fokokban és hagyományos számokban is meg lehet adni a pozíciót (á lá FS4).

SIM

- **Sound**: ON/OFF
- **Crash Detection**: Már volt róla pár szó. Itt lehet beállítani például, hogy észrevegye-e a program, hogy nekiütköztünk egy *Boeing 727*-esnek (*O'Hare*-en van belőle jó sok...), vagy hogy egy szerencsétlenség után megrázó képeket mutogasson-e gépünk maradványairól stb.
  - IGNORE CRASH: Örökélet.
  - DETECT CRASH: Visszaállítja az alaphelyzetet, de ütközés után.
  - DETECT CRASH AND SHOW GRAPH: FS4-féle FLIGHT ANALISYS.
  - SHOW...: A repülő maradványait is megtekinthetjük.
  - OFF-RUNWAY...: Túl nagy sebességnél (a *Cessna*-nál ez 80 csomó) összetörik a gép a hepehupás talajon.
  - CRASH WHEN...: Repülőknek és egyebeknek való nekiütközés.
- **Simulation Speed**: Időgyorsítás. A FS4-ben is volt ilyesmi, de itt a másodpercek is gyorsabban peregnek, ha bekapcsoljuk. Ha **Autopilot**ot használunk, akkor a gyorsítás max. 4-szeres lehet.
- **Auto Coordination**: Ha kikapcsoljuk, külön kell kezelni a csűrőt és a lábkormányt.
- **Realism and Reliability**: A repülést tehetjük könnyűvé, vagy (igény szerint) reálissá. Emellett be lehet állítani néhány műszert, vagy olyanokat, mint lámpák kiégése stb. Fontosabb az alsó részén található néhány pont:
  - **FAST THROTTLE**: Ha F4-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megtelik üzemanyaggal, és csak lassan pörög fel a motor.
  - **PROP ADVANCE**: Állítható a propeller-állásszög a 2. műszerfalon ('**CTRL**'+'**9**' vagy '**CTRL**'+'**3**').
  - **MIXTURE CONTROL**: Üzemanyag-keverék-állító a 2. műszerfalon ('**SHIFT**'+'**CTRL**'+'**9**'/'**3**').
  - **MAGNETOS**: Csak a START-ra indul be a motor (mágneses gyújtás). A 2. műszerfalon van ez is.
  - **FLAMEOUT**: Csak *Learjet*nél. A hajtómű kigyulladhat nagy magasságban (40-45.000 láb), mert a levegő már túl ritka a hűtéshez.
  - **ENGINE AND FUEL**: Nagyjából minden megtalálható a műszerfalon is, viszont többhajtóműves gépeknél (pl. *Learjet*) itt nyílik lehetőség a hajtóművek külön kezelésére. (Hű, de szépen megfogalmazott mondat! Ilyet még Balassi sem mondott. Persze, nem is a magyartanáromtól tanultam ilyeneket, mert ő csak olyat tud mondani, ami hasogassa a fülemet. Pl. "Hogy szoksz te iskolába járni?" Erről ennyit...)
  - **CALIBRATE ALTIMETER**: Kiszámolja a magasságot a nyomás alapján (hüvelykben vagy millibarban, úgyhogy nincs sok haszna...).

NAV/COM

Már régóta jól ismert, így csak az új menüpontokkal (ja, olyan nincs is!), akkor csak az új részekkel foglalkozunk.

- **Autopilot**: Be/kikapcsolása a menü első sora: AUTOPILOT SWITCH. Megjegyzendő, hogy ez az **Autopilot** sokkal jobb és kényelmesebb, mint a FS4-é. Ha be van kapcsolva, az időgyorsítás max. 4-szeres lehet.

SCENERY

- **Scenery Library**: Alaphelyzetben nincs sok értelmes közte. A CROP DUSTER WORLD-öt nem érdemes itt elindítani (hanem az **Entertainment**ben), a **FS4 Scenery Disket** *nem érdemes betölteni*, mert nem túl látványos, a **FS5 World** pedig a kezdőkép. Ha valaki nosztalgiázni akar, akkor a FS4 AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER-rel alkotott világain repülhet az alsó gomb (SELECT SC1 FILE) megnyomásával, előtte viszont érdemes bemásolni az .SC1 kiterjesztésű file-okat a SCENERY könyvtárba.
  (Apropó! Nem kell valakinek egy ilyen szuppper AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER eredeti gyári MICROSOFT kiaása? Fantasztikus lehetőségek! Kicicomázhatod vele az egész FS világot. Telepíthetsz épületeket (12 félét), tornyokat, álló vagy mozgó autókat, repülőket, reptéri mozgó FUEL-os kocsikat, fákat, városokat, gyárakat, folyókat, meg még ki tudja, mit. Upgrade-elheted azokat a csökött Microsoft-rajzokat, amivel kiszúrják a szemedet, kedves, drága, aranyos FS-tulajdonos. Ja! Majdnem elfelejtettem, hogy az AIRCRAFT DESIGNER részében mellékelve van egy *Piper Cherokee Archer*, egy *Boeing-747-400* és egy *Beechcraft Starship*. Ha mindezek után úgy döntöttél, hogy be kell szerezned ezt a kiváló proggy-t, hívj hamar (06-22-311-780)! Vigyázz, mert csak 1 darab van, úgyhogy hamar elfogy! (Húha! Mit kapok én ezért CoVboytól...) Ha megvetted a DESIGNERT (visszaértél a telefontól), akkor akár folytathatjuk is a leírást.)
- **Scenery Complexity**: Itt lehet beállítani a **Virtual Effects**-t.
  - STARS...: FS4-ben volt...
  - APPROACH...: Akinek van DESIGNER-e, az tudja, mi ez: a kifutópályák pilácsai.
  - HORIZON...: Csak a föld látszik, nincsenek városok, repterek stb.
  - WIRE-FRAME...: Csak FS4 üzemmódban működik. A hatása leírhatatlanul röhejes (nézzük a térképet)...
  - IMAGE...: A házak mennyisége. VERY SPARSE esetén láthatjuk a legkevesebb, VERY DENSE esetén pedig a legtöbb házat.
  - EARTH...: Csak FS4 üzemmódban használható. Használatát minden volt FS4-es tudja...
  - MOONLIGHT...: Hold. Nagyon szép...
  - IMAGE...: Ha be van kapcsolva, finomabb az animáció.
- **Dynamic Scenery**: Ezt is ismerik a DESIGNER-tulajdonosok: a mozgó repülők és a FUEL-os kocsik elővarázsolása. A SCENERY FREQUENCY-vel lehet beállítani, hogy mennyire legyenek megtömve a repterek (VERY DENSE: Piszok sok).

NNa! Ezzel sikerült kivégeznünk a menüket. Szinte minden újdonságot meg lehet bennük találni, kivéve a műszerfalon levőket. A műszerfalak mind a négy gépnél különbözőek és eléggé látványosra sikerültek. A *Cessna* műszerei szinte teljesen ugyanazok, mint az eredeti gépé, de a *Schweizer* faburkolatos műszerfala se semmi, különösen azért, mert gyönyörű a kilátás belőle.

Ha valaki úgy ül le FS5-özni, hogy élvezni akarja a hang-és képhatásokat, akkor betöltés után a következőket kell tennie: be kell lépni az **OPTIONS** menü **Preferences** pontjába, ott pedig a display-be. Ott mindent érdemes beX-elni, majd irány a **SCENERY Complexity** pontja. Ott a HORIZON ONLY kivételével mindenhová ismét X, az IMAGE COMPLEXITY-t pedig VERY DENSE-re állítsuk. A **Dynamic Scenery**

menüben ismét minden X, és minden VERY DENSE. Érdemes ilyenkor megtekinteni Meigset vagy O'Hare-t, de sok area-ban még így sincsenek gurulók a repltereken. Hát igen, erre való a DESIGNER,... jó, jó többet nem lesz megemlítve. 386 DX-40-en ezzel sikerül elérnünk, hogy jó darabos legyen az animáció, célszerű kikapcsolni pl. a TEXTURED SKY-t.

Ha nagyobb kirándulásokat tervezünk (pl. egymotoros géppel repüljük át az Atlanti-óceánt), érdemes ügyelni a takarékos üzemanyagfogyasztásra. Váltsunk át TAB-bal a 2. műszerfalra! Középen egy EGT feliratú műszer van, ami a kipufogógáz hőmérsékletét méri. Optimális fogyasztás mellett a fehér mutató középen van. A MIXTURE CONTROL-lal (gázkar melletti piros kar) lehet állítani. Mikor beállt középre, célszerű megnyomni az 'U' gombot, és a sárga mutatót rávinni a fehérre. Ez csak egy jelzés, hogyha a hosszú út alatt hirtelen emelkedni, süllyedni, vagy kanyarodni kell, s eközben piszkáljuk a gázadagolót, akkor sikerüljön visszapöckölni a fehér mutatót az optimális helyzetbe. Mielőtt felszállnánk egy ilyen repülésre, érdemes beX-elni a **SIM** menü **Realism and Reliability** pontjában a MIXTURE CONTROL-t. (És azt a kockát, ami mellé az van írva, hogy üzemanyag hiján leáll a motor. Így legalább izgalmas is egy kicsit...)

Érdemes kipróbálni a *Learjet*tel a földön a tolatást. Kapcsoljunk külső nézetbe ('S','S')! A tolóerőt nyomjuk legalulra (a pirosba), ekkor bekapcsol a hajtóműmegfordító, és elkezdünk tolatni. A következőket érdemes oldalról nézni. Mikor eléggé felgyorsult a gép, nyomjuk meg a féket ('.'), és tartsuk is nyomva. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKES-t ('CTRL+.'), majd nyomjuk meg az F4-et. A történtekért felelősséget nem vállalunk...

Hasonló hülyeséget lehet csinálni a *Camel*lel is. Szintén külső, oldalsó nézet az előnyös. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKES-t, majd adjunk teljes gázt. Látszik, hogy a *Camel* milyen jó akrobatagép, csak nem tervezték elég masszívra...



A *Cessna*-val történő leszállást megkönnyíti, ha már az elején kirakjuk a futóművet, és a légcsavar állásszögét lejjebb nyomjuk. Ha vitorlázni akarunk, akkor azt mindenképpen *San Francisco* fölött tegyük, mivel csak itt vannak **Ridge Soaring**-ra alkalmas hegyek, és **Thermal Soaring**-ra alkalmas búzatáblák. Máshol úgy érdemes vitorlázni, hogy a *Cessna*-val felrepülünk jó magasra, majd ott beállunk 70-80 csomó körüli sebességre, és átváltunk az **Aircraft** menüben a *Schweizerre*.
Ha meg akarjuk csinálni a *Lindbergh*-féle óceánátrepülést, üljünk be a *Cessna*-ba, és teleportáljunk a *Kennedy Int'l*-re (Ha teljesen valósághűen akarjuk megcsinálni, akkor kapcsoljuk ki a navigációs rádiókat, vegyük meg a DESIGNER-t, csináljuk meg a **Spirit of *St.Louis***-t, rajzoljuk meg a *Long Island*-en lévő hajdani *Roosevelt Field*-et, és onnan szálljunk fel! Ajánlott film: ***Spirit of St.Louis***). A SET TIME AND SEASON-ben állítsuk az évszakot SPRING-re (1927. május 20.), az időt pedig 7:52-re! Ha ezekkel készen vagyunk, akkor akár fel is szállhatunk. Menjünk *Long Island* északkeleti csücske felé, onnan célozzuk meg *Új-Skóciát*, majd *Új-Fundland*ot, aztán ezt a felszigetet elhagyva *Írországot*. Az *Írország* délnyugati részén lévő *Dingle-öblöt* kéne megtalálnunk, de mivel ez *Lindbergh*-nek is csak véletlenül sikerült, az esély nem túl nagy. *Plymouth* felé repüljünk, majd szeljük át a csatornát! *Le Havre*-nál kelene partot érnünk, és onnan már könnyen eljutunk *Párizs*ba a *Szajna* mentén. *Párizs*t átszeli egy széles sugárút. Ezt legkönnyebben úgy találjuk meg, hogy messziről megcélozzuk az *Eiffel-tornyot*. Az út közepén először egy piros oszlopot láthatunk, majd jön az *Eiffel*, s továbbrepülve egy csomópont közepén megtaláljuk a *Diadalív*et **(Azt hiszem, ebből mindenki képet alkothat magának a program kidolgozottságáról — CoVboy)**. Ha vége a városnézésnek, forduljunk északnyugatnak, és keressük meg a *Le Bourget* repteret! Ha sikerült leszállnunk, képzeljük magunk elé az őrjöngő tömeget, amint a vállaikra vesznek, és szánkba behűtött söröket tuszkolnak. Jaj, de jó, ha a vége jó, főleg ha nem zuhantunk volna le a leszállásnál. Na mindegy...
Huhh! Nem rossz dolog ez a *Flight Simulator* széria (egyes elemek szerint a Microsoft igen kevés értelmes dobásainak egyike...), kíváncsian várjuk a feltehetőleg Pentiumra vagy Alpha-ra készülő 6. részt... Azért kíváncsiak lennénk, hogy vadászrepülő-szimulátorban mikor találkozhatunk ilyen szépen megcsinált és ilyen élethű darabbal (a *Strike Commander*t lehetőleg ne nagyon tessék emlegetni, mert az szépnek szép (DX2-66-on...), de jobb érzésű ember nemigen nevezné szimulátornak...).

• Paksi Gábor & Péter

(Egyébként mi nem hisszük, hogy ne szerezne a játék új rajongókat a sorozatnak, úgyhogy szívesen fogadnánk egy FS4 teljes(ebb) leírást... — CoV HQ)

SPECIAL FORCES

A játékban egy kommandóscsapat bevetéseit irányíthatjuk. A game csak egy megán fut és négy lemezen fér el. Töltéskor egy elég szép introt nézhetünk meg, majd megválaszthatjuk, hogy német, angol, vagy francia nyelven akarjuk olvasni a játék szövegeit.
Egy csapatot kell választanunk, a nevük mellett a pontszámuk és eddigi bevetéseik száma olvasható. Majd nehézségi fokot kell megadnunk:
- **Conscript**: Az embereinknek fejlett felszerelésük van. A küldetések célpontja(i) a térképen jelölve vannak. Az ellenség gyengén képzett és rosszul motivált. Támadásra lassan reagálnak.
- **Regular**: Embereink modern fegyverekkel vannak felfegyverkezve. A célpontok nincsenek jelölve a térképen. Egy üzenetsor jelenik meg majd időnként (Target is zone XY) jelezve, hogy melyik zónában van a célpont. Az ellenfél alaposan képzett, de tapasztalatlan. Tréningben jól reagálnak, de harc közben előfordul, hogy haboznak. A felszerelésük régi, de mindennaposan használják.
- **Veteran**: Szintén fejlett fegyverek az embereknek, a célpontokat az előbb említett módon kell megtalálnunk. Az ellenség gyakorlott katonákból áll, ezt megelőzően számos harcban vettek részt. Nagy gyakorlattal rendelkeznek és jól bánnak a fegyvereikkel.
- **Elite**: Fejlett fegyverek. A célpontokat az előző módokon kell megkeresnünk. A bevetéseket sokszor időlimit alatt kell teljesítenünk. Az ellenfél nagyon motivált és tapasztalt veterán harcosokból áll. A fegyverzetük is a legjobb és rögtön cselekszenek.

Ha megvolt a választás, a küldetéseket nézhetjük meg (Select Mission). Négy helyszínen vethetjük be az embereinket:
Tropics — a trópusokon
Desert — sivatagban
Arctic — az északi-sarkon
Temperate — „mérsékelt", talán Közép-Európában.

A feladatokat a *Select* ponttal választhatjuk ki. A küldetés szövegében a kép jobb alsó felén lévő nyilakkal lapozhatunk és nézhetjük meg a térség légi felvételét.
A kiküldendő szakaszt a *Select Squad* ponttal választhatjuk ki. Katonáink felül sorakoznak fel, alul a jegyzettömbön az aktuális kommandós arcképét látjuk. Balra tőle neve (name), teherbírása (Wgt load), erőnléte (Fitness), rangja (rank) és specialitása (Special skill) olvasható.
Ha megfelelőnek találjuk, még egy fedőnevet is kell adnunk a képe alatt lévő ikonokkal (*Shark* — cápa, *Tiger* — tigris, *Cobra* — na mi? *Eagle* — sas).
A következő lépésben fel kell fegyvereznünk a csapatot (Select Weapons). Jobb felül a fegyverek képei vannak: pisztoly, puska, kézi rakétavető, kétféle géppuska, kézigránát, bomba és LTD. Az alattuk látható hátizsákba pakolhatunk, figyelve a teherbírásra. Az *Auto Arm*mal háromféle fokozatban adhatunk fegyvereket az aktuális harcosnak (a nevének megfelelő ikon mutatja, hogy éppen melyikkel kínlódunk). Az *Arm All* menüponttal ugyanezt tehetjük, de az összes emberre vonatkozóan. Ezek alatt a cuccok darabszám állítója és egy ablak van, ami jelzi a fegyver nevét, súlyát, azt, hogy hányat vihetünk belőle, az esetleges muníciója súlyát.
Ha ez is kész, indulhatunk a tett színhelyére (*Enter Warzone*).
Miután betöltődött, a négy katonát láthatjuk a küldetésnek megfelelő helyszínen. Közöttük az '**F1**'-'**F4**' gombokkal válogathatunk, majd újbóli megnyomásra irányíthatjuk. Megadhatunk automatikus mozgást ('**f**' billentyű), ilyenkor a radar melletti ablakban láthatjuk a felvett alakzatot: párban, egyedül, vagy mind a négyen egyszerre mozoghatunk. A nem irányított emberek próbálják védeni az általunk vezetett kommandóst (automatikus mozgásban). Nem kell megijedni, ha híd, település vagy egyéb akadály közelébe érve egy-egy ember külön útra indul, ekkor is akarnak fedezni. A 'c' billentyűvel megfelelő terepen elrejtőzhetünk. A '+', '-' gombokkal a fegyverek között válogathatunk. A lerakott bombákat a numerikus billentyűzetről aktiválhatjuk a sorszámuknak megfelelően, csak az robbanthat, aki lerakta, úgyhogy ha robbantás előtt kinyírják, másik ember nem tudja aktiválni! Vigyázzunk, hogy robbantáskor elég nagy legyen a távolságunk. Az '**1**'-'**9**' gombokkal az utoljára kapott kilenc üzenetet tudjuk visszaolvasni, hasznos lehetőség, mert harc közben nem nagyon tudjuk figyelni az üzenetablakot, és elég sűrűn kapjuk az infokat. Néhány fontosabb:
XY is wounded: XY megsebesült



Object retrieved: a tárgyat visszaszereztük
XY killed in action: XY-t kinyírták az akció közben
Detonator X is enged: az X számú detonátort leraktuk
XY under hg attack: XY-t túlerő támadja.

A '**DEL**' megnyomásakor a képernyő bal felső részén megjelenik a térkép azon része, ahol a csapatot vezetjük. Az '**Enter**' megnyomásakor megnézhetjük egyszerre az összes katonát. A *Help*pel kapcsolhatunk át a nagy térképre, itt is tudjuk vezetni a szakaszt, de nem nagyon érdemes. A környékünkön lévő ellenséges katonák pirossal vannak jelölve. Megnézhetjük a hírszerzés legutóbbi jelentését az ellenség elhelyezkedéséről ('I' billentyű)

Desert:

Egg Nests: Egy agresszor megtámadott egy kis szövetséges települést. A törvényes kormányzó elmenekült és segítséget kér. Az ellenség kiterjedt védelmet állított fel. A feladat: megsemmisíteni az ellenséges gépágyúkat, hogy a szövetségesek vissza tudják foglalni bázisukat. Éjszakai küldetés, a ledobási pontot nekünk kell megadni. Itt már legkönnyebb fokozatban sincs körrel jelölve a célpont, de remélhetőleg eddigre már mindenki fel tudja ismerni a gépágyú-bunkereket.

Tank Busting: Egy elit páncélzatú tankszakaszt kell megsemmisítenünk, mielőtt azok támadást indítánanak. A tankokat nem nagyon őrzik, a tízből legalább kilencet használhatatlanná kell tennünk (ezek ellen nem hatásos a rakétavető vagy a kézigránát). A térkép északi részén helyezkednek el a tankok. Az egyik táborban lehet találni egy ellenséges uniformist, így egy ideig nem lőnek az emberünkre, de ahogy mi ezt tennénk, hogy-hogynem eltűnik rólunk. Nappali kiválaszt, a ledobási pontot nekünk kell kiválasztani.

Supply Lines: Az utánpótlási vonalat kéne elzárnunk az ellenség elől. Ehhez néhány gyárat és egyéb építményt kell felrobbantanunk. (LTD-vel). A legkönnyebb fokozatban jelölve vannak az objektumok. Vigyázat, ne menjünk fedezet nélkül egy épület közelébe, mert vagy még előtte, vagy már benne nagyon hamar kinyírnak minket! Nappali küldetés.

Black Box: A név magáért beszél, a térképen a legkönnyebb fokozatban jelölve van. Nem is nagyon őrzik, ezt a küldetést sebesülés nélkül is megúszhatjuk. Valahol a térkép közepe táján van a lezuhant gép, itt nagyszerűen fedezhetjük egymást és irthatjuk az állandóan felénk tóduló ellenséget. Nagyon akarhatják azt a roncsot... Nappali küldetés.

Arctic:

Sabotage: Szabotázsakció némi híd és teherautórobbantgatással. Fő célpontjaink a nyugati folyón átívelő hidak és az északi táboirokban lévő teherautók. A pontszám miatt a keleti folyón lévő bridge-eket is érdemes babrálnunk. Nappali küldetés, a ledobási pontot ki kell jelölnünk.

Alpha Docs: A névben szereplő dokumentumot kell megszereznünk, másik feladatunk, hogy megöljük egy nukleáris tengeralattjáró parancsnokát. A *commander*t elég sokan őrzik és össze-vissza mászkál. Éjszakai küldetés, a drop points-t nekünk kell megadni. Itt is találhatunk egy egyenruhát, de a hatása csak mint az előzőnek.

Sub Attack: A terroristák nemsokára elkészülnek a nukleális robbanófejek tengeralattjáróba töltésével. A tengeralattjárók rövidesen elindulnak. A mi feladatunk mindkét gép felrobbantása. Az LTD-ket a tengeralattjárókból kiemelkedő részhez kell leraknunk. Ezek után a hidakat kell lerombolnunk, hogy az utánpótlás szállítását megakadályozzuk. Nappali küldetés.

Wipe Out: A terroristák szervezkedése még mindig számottevő, ezért néhány utánpótlási raktárukat fogjuk felrobbantani (LTD). Elég sok ember őrzi a raktárakat, ez veszélyesebb küldetés, mint az előzőek. Nappali bevetés.

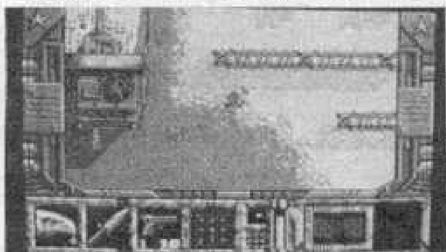
Temperate:

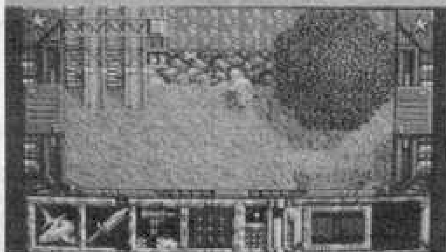
Fuel Dumps: Az ellenfél üzemanyagraktárait kell megsemmisítenünk, hogy ne tudják működtetni a mozgatható rakétavetőket. Összesen 9 darab tartály van, a feladat teljesítéséhez legalább nyolcat fel kell robbantanunk. Eléggé szétszórtan helyezkednek, el és nagyon őrzik őket. Éjszakai bevetés.

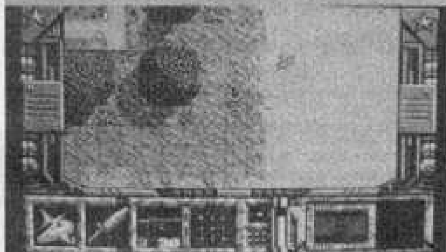
Scud Busting: Az ellenséges **scud** rakétavetők még nincsenek mozgásban. Mielőtt megindulnának, meg kell semmisíteni lehetőleg az összeset (huszonkettő van, de elég csak huszat felrobbantani). Megtalálni nem lesz nehéz őket, a térképet szinte teljesen kitöltő táborban majd kiszúrják a szemünket. Nagyon nehéz küldetés, aki megcsinálja elite fokozatban úgy, hogy csak három embere sebesül meg súlyosan, megkapja összes elismerésemet. Nappali bevetés.

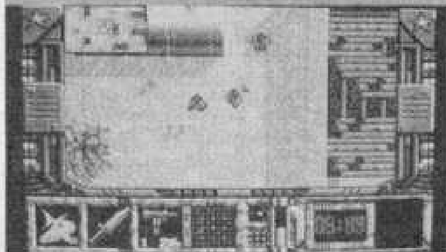
The Complex: Az ellenség kiépített egy nagy titkosságú komplexumot, melynek beljesében leledzik a **hihgly advanced computer processor**. A proci képes szabályozni a sokrészű nukleáris robbanófejeket. Ebből már kitalálható a feladat: áthatolni az ellenfél védelmén és megszerezni a nagyteljesítményű procit. Még a sziget védelmét is el kéne intéznünk, hogy nyugodtan lehessen támadni. A védelmet a sziget partvonala mentén elhelyezett gépágyú bunkerek képezik. Elég nehéz feladat. Nappali küldetés.

Power Cut: Végső csapás az ellenfélre. LTD-ket kell leraknunk a tábor különböző pontjaira. Kettőt a kifutópályára, a többit különféle erőművekre, épületekre. A legnehezebb bevetés. Nappali küldetés.









Egy-egy küldetés befejeztével egy kép töltődik be, rajta embereink ikonjai mellett, hogy hány ellenfelet nyírtak ki, és hogy sikeres (successful) vagy sikertelen (un-

successful) volt a bevetés. Ha a feladathoz képest elég sok ellenséget nyírbált ki egy katona, megkapja a Bíbor Szív érdemérmet (Purple Heart). Majd, ha sikeres volt a misszió, egy embert előléptethetünk és még egyet kitüntethetünk. Ha 2000 pont feletti eredményt érünk el, két katonának adhatunk érdemrendet. A rangok sorban:

- *Private*: közlegény
- *Corporal*: tizedes
- *Sergeant*: őrmester
- *Lieutenant*: hadnagy
- *Captain*: százados

Az emberek erőnléte és teherbírása pedig nő (ha még lehet). A játékot máris a gyűjteményébe sorolhatja az, aki az ilyen stílusú, vagy csak egyszerűen a Microprose gaméket szereti. Ez a program sem hoz szégyent software-házra, jó hang, kiváló grafika, kiváló játszhatóság, élvezhető játékmenet jellemzi, a kelleténél nem tölt többet. Best kis játék ez.

Gidi



Shadow Caster

Hol villámlik, hol dörög, hol volt, hol nem volt, hol meg a ház ormán lévő *gargoyle*-ok rakoncátlankodnak. Szegény *Kirt*, már megint mibe keveredett... Ahelyett, hogy elment volna tanulni, és lett volna belőle egy könyvelő vagy oroszlánszelidítő, most hőssé kell válnia. *Nagypapit* ugyan megdöngölte a szeles kis szobor, de mi azért csak túléltük. Ekkora öröm hatására mi mást is tehetnénk, mint a kedves olvasó elé tárjuk a ***SHADOWCASTER*** című annyira már nem is hot RPGt. Hátha érdekel valakit, bigygyesszünk ide pár sort a kezelésről. Nesztek:

A játéktér méretét lehet változtatni, de mi a normális méretűről szólnánk inkább. A POWERt, azt a kék vonalat a felső bal sarokban, az alakváltozás és néhány spéci képesség fogyasztja. Megjegyzendő, hogy nemcsak a másik alakba átváltástól fog fogyni, hanem attól is, hogy olyan formában rohangálunk. Természetesen *ember*-alakban regenerálódik, és szintlépéskor is csak *ember* alakban ugrik valamennyit. A piros csík meg az egészség, aminek a szerepe a szokásos. Mindegyik formában ugyanannyi, szintlépéskor ez is nő. Ha elfogyna, akkor olyan esetben halunk csak meg azonnal, ha *ember* formában bujdosunk, máskülönben sokkal jobb, mert előbb hősünk visszaváltozik *emberré*, és csak azután nyúlik ki. Előny, nem? A két szalag közt egy ún. iránytű szaladgál jobbra-balra. Egyes személyek szerint a pólusok elhelyezkedését mutatja. Haladjunk tovább a kép jobb sarkáig. A portré mindig a mi fizimiskánkat mutatja, ide lehet kattogtatni egyes italokat is (ha jól emlékszünk, a szánkhoz kell emelni...) Az arcképtől jobbra és balra található két gombbal tehetjük a játéktérrel azt, amit már említettünk. Az a számsor a fejünk alatt a tapasztalatpontokat mutatja, amiknek számától függ, hogy mennyire vagyunk erősek. Hogy szintlépésenként mi történik, azt mintha már leírtuk volna. Még lejjebb egy tárgylistát találunk, ide a jobb gomb lenyomásával dobhatunk valamit. Nyolc tárgynak van hely, a kis keretessel pedig egy általános tárgylistát kapunk, azazhogy melyik formában milyen cuccaink vannak. Igen, minden egyes formához van új nyolc hely. A játéktérből lehet tájékozódni a környezetünkről, ott láthatjuk meg az ellenfelet, a felvehető, használható cuccokat. A valóság egy új dimenzióját nyithatta fel számunkra ez a vaskos, tömör igazság... A játéktér két oldalán egy-egy szintjelző vigyorog vissza, ha ugrálunk vagy mászkálunk fel/le, az velünk együtt szaladgál. Szintúgy módosul, ha fel/le repülünk, vagy az új alak más magasságban hordja a fejét, mint a régi. Legalul vannak az izgibb részek. Kezdjük a négyfelé mutató ikonnal. Ezzel az I/O-s részeket nézhetjük meg: mentés, töltés, nehézségi fok, zene, hang meg társai. Pár pixellel jobbra a térképész-funkció készítette mappa kerül a szemünk elé. Ettől még jobbra már formánként néha változóak az ikonok. Az első kettő a két mellső végtag, mondjuk kezek. Utána a felfele nyíl az ugrándozás örömeibe vezethet be minket. Ez az ikon, és a mellette lévő is megváltozik egy-két alaknál. A jobb sarok nevű helyről is szólunk, itt a formánk egyéb spéci tulajdonságai mutatkoznak meg. Ilyenekkel a *CAUN* és az *OPSIS* rendelkezik, *ember* esetében pedig az alakváltási lehetőséget mutatja (csak *ember* formában tudunk más alakra váltani) Beszéljünk a tárgymachinálásokról, mert nem annyira evidens. A játékban a játéktérbeli tárgyak **használatá**hoz a végtagok kijelölését szüntessük meg, mert csak így fog sikerülni. Ilyenek az oszlopok használatai, a lánc meghúzása, stb. A cuccok ledobásához a tárgyat ikonra véve mutassunk valahova a talajra, és a cucc odakerül. Lehetőség lesz páncélok, védő amulettek felvételére is, ezek használatához mindössze csak a tárgylistába kell őket pakolni (legjobb tudomásunk szerint). Ha néha át szeretnénk váltani teleképernyős változatra, ott a menük közt a portréra kattogtatva lehet váltani. Sok hasznos gombbal is lehet irányítani, mégis jobb, ha nem szokunk rá, mert a program néha elfelejti figyelembe venni, hogy lenyomtuk a '**J**'-t, azaz ugrottunk volna, és a savtócsa legalján fogunk csücsülni. Ugy, ezzel már el lehet indulni.

Lássuk az **első szint**et:

Igen kellemetlen, hogy rögtön kezdéskor már lerohan egy fenevad. A nevek keverése miatt el kellene őket neveznî, legyen ez mondjuk a *lófejű*, ha nem is azért, mert egyáltalán hasonlítana a lófejhez, hanem ez jutott az eszünkbe először. Nem túl nagy veszély, a legjobb, ha egy párszor jól fenékbe billentjük. A harchoz egy kis note még, hogy közelharc esetén a lehető legszorosabban célszerű rátapadni, és gyorsan megsorozni, mert ellenkező esetben el sem fogjuk találni, és hamar kimúlunk. Szóval a ránkrohanó *lófejűt* üssük le, és keressük meg a **FIRE WAND** feliratú vesszőt, a piros **HEALTH POTION**t, meg *nem* feledkezve az oszlopról, akitől szegény, megboldogult *nagyapánk* jótanácsán kívül a *MADRIN* formát is megkapjuk. Ez a macskaharcos négy kezével és infralátásával nagy szolgálatot tehet, míg nincs kézifegyverünk, a játék előrehaladtával viszont egyre inkább mellőztük. Az az ajtó is kinyílik, odabent teleport. Már tele is vagyunk portálva a kettes ponthoz. Az *oroszlánszáj* rokonaitól hemzseg a környék, amik a hétköznapi oroszlánszáj gaztól annyiban különböznek, hogy indokolt lett volna kitalálnunk valami új nevet nekik, de ehelyett inkább leírtunk még egy sort pluszban. Ha egy felrobban, a hátramaradó piros magot tegyük szépen zsebre, mert a CoV 94-ben is változatlanul a legnépszerűbb. Kicsivel délebbre összeakaszkodhatunk egy kellemetlenebb taggal, mi találóan a *villámfejű* jelzőt ragasztottuk rá. Nem a feje a villám, de valahova oda dugta az aksit. Most még legyünk velük óvatosak, mert nehéz lesz győzni. Kiemelnénk még azt a részt is, ahol egy **láda** repül és pörög, közelítés esetén meg zörög és tűzcsóvákat is hajigál. Ugye még nem használtuk el a tűzvesszőt? Szedjük szépen le, a roncsaiból meg egy **SILVER TRIANGLE KEY** kerülhet a birto-

kunkba. Próbáljuk az onnan nem is túl messze lévő oltárra rakni (oda, ahol csak két tartó van). Az új teleportot egyelőre mellőzzük (igaz, akár most is beleugorhatnánk, de akkor kijönnénk a sorrendből). Innen két irányba mehetünk, keletre és nyugatra. KELET: 2 *villámos*, egy *lófejű* és egy *oroszlánszáj* zümmög, mindenki kitalálhatja, hogy nem egy sétagalopp. Északra egy sártenger, amin a túljutáshoz segítséget ad az a virág, aki a sárban lebeg. Nyomjuk le, a magja leesik, szétpukkad, kész egy mező. Nem csak egyenesen északra, hanem északkeletre is mehetünk, de a sorrend nem mindegy. Északról arra a másik **tűzvesszőre** lesz szükségünk. Ha északkelet felé indulnánk, pillanatokon belül elérne a vég. Próbáljuk csak ki **infralátás**sal! A békás mezők indítják be a mechanizmust. Szépen, oldalazva és csúszva jussunk át. Utunkat megint egy *villámfejű* keresztezi, majd egy hármas elágazáshoz érünk, ám az utat mindegyiknél tűz zárja el. A kis rúnákra kell lődözni a lángok felett, mindegyikbe eresszünk két adag tüzet. Ha mind a három megvan, mögülük három *villanyos* rohan elő. Győzelem esetén keressünk egy **szoborfejet**. Na meg itt van egy **shuriken** is, ami vissza is tér, még akkor is, ha beletrafáltunk az ellenbe. Csak ennek a segítségével érdemes továbbmenni a második szintre. Az egyes szint legdélkeletibb sarkában egy **hármasvessző** rejtezik, egyszerre három tűzcsóvával üdvözli az arra érdemeseket. NYUGAT: három *lófej* és egy **gyógyital**, északra az ajtó kinyitása után pedig teleport a negyedik szintre. Ez a szint kész (ígérjük, hogy a többinél nem leszünk ennyire szájbarágósak, de amíg az ember bele nem jön, a sok tanács csak segít).



JELMAGYARÁZAT:
T — teleport
1 — innen a start
2 — **tűzvessző** sok töltettel
3 — **szoborfej**hez
4 — ide teleportálódsz a legelső teleportból
5 — sártenger
6 — tűzmező
7 — **hármasvessző**

A felkészülés megléte esetén tovább is mehetnénk a második szintre.

MÁSODIK SZINT: Vigyázat! Vízbe fogunk érkezni, ami miatt a *MADRIN* formát egy ideig mellőzzük. Nagyon rövid helyszín. Azokból a plafonról lógó marhaságokból (sajnos az új ötletek és szörnyek miatt a legtöbb ellenfelet maximum ennyire tudjuk meghatározni) négy példány van, **shuriken** nélkül nehéz lenne elérni a lehúzóláncot. Amíg burokban méláznak, várván a zsákmányra, sebezhetetlenek, de amint közelérünk, nagyokat harapnak, ám mi is dobhatjuk a csillagot vagy lőhetünk a pálcákkal. Kézifegyverekkel nem sok vért ontha-tunk, mert olyan magasra ütve csupa víz lenne a fülünk. Első dolgunk a **lehúzó** megrántása legyen, és a szúpürty után keressük fel a délre nyíló termet az északi ágban, ami idáig nedv alatt volt. Odabentről a **koponya** kell (nem lesz nehéz megtalálni, ti. más nincs bent). Le a déli ágba, a trónushoz. Hah, mit kellene tennünk? Egy csontváz trónol, mindene van, csak épp a koponya keveredett el valahova... Ránk is támad, ajtó meg nyílott nyugatra. **POWER POTION**, **varázskard**, ***MADRIN* páncél**. Az ital természetesen az erőpontokat növeli (ezután csak POWERital néven említjük, hogy ne kelljen annyit **bold**ban irkálni). Innen délre egy **szoborfej**, és teleport vissza az első szintre. Miért is ne néznénk el a negyedik szintre (nem kell megijedni, a programban rendszeresen megtörténik az, hogy kihagynak szinteket) ?

1 — bejárat
2 — **koponya**
3 — csontváz
4 — sok jó item

A nyugati teleport segítségével ugorhatunk át.

NEGYEDIK SZINT: Szép nagy köd van. A feldúcolt csontvázak *csontváz*ak, de a mozgékony fajtából. Van még két *lófejű* északon és jópár dagadt, *mini-küklopsz* lándzsával. Innen is muszáj megszerezni a **szoborfej**et. Van egy láda, benne savvesszővel (hogy megkapjuk, verjük szét kézzel/lábbal). Ha a **törött kulcs**ot megérintjük, fakerítés képződik köröttünk, ami addig nem megy le, míg az a féltucat *lándzsás* oda nem ér. Természetesen ügyelni kell arra, nehogy bekerítsenek, mármint a *lándzsás*ok. A **kulcs** amúgy teljesen lényegtelen darab. Keressük meg a vizes részt, ahol a *lófejű*eken kívül nagyon érdekes **szoborkompozíció**ra lelünk, de a nyolcból csak négynek van feje. Megint koncentráló szempislogtatások... Tényleg! Mi lenne, ha a talált szoborfejeket raknánk bele? Passzol is szépen. Nem kell rémüldözni, hogy csak három darab van, a programozó bácsik jószívűek voltak, és a negyediket ingyen megkapjuk. Ha mind passzol, lépcső bukkan elő, ami a hatodik szintre vezet.

1 — láda, benne **savvessző**vel
2 — víz és a *lófejű*ek
3 — szobrok és lépcső
4 — **jégpálca**
5 — **szoborfej**
6 — **törött kulcs**

HATODIK SZINT: Kékes fényű falak, csapongó *denevér*ek, öngyilkos *lándzsás*ok. Ettől a szinttől kezdve egészen a huszasig a harcoknak lesz csak lényeges szerepe. Egyedül a hármas pontnál lesz szükség valami sütnivalóra, ahol is egy rúna rohan oda-vissza. Logikus lépés, hogy azt is le kell szedni, és a továbbvezető út OK. Az ezután következő harc nem lesz annyira könnyű, sietve üssük le a *lándzsás*t, majd a *páncélos nagyellen*re koncentrálva éljük túl a dolgot. Segíthet az ezen a szinten található erőital. Innen északra van az, amiért érdemes volt eljönni, egy oszlop, megérintve a *CAUN* formáját kapjuk. Spéci képessége a gyógyítás, azonkívül varázsolgatni is tud valamennyit, viszont nem tesz túl jót a POWER-pontoknak. A varázsolgatások közül a kis lámpás funkcióját nem túl bonyolult kitalálni, a páros láb ikonjai az ugribugriban segítenek, a kéz az ütlegelésben, a pajzs sem túl misztikus ikon, a darazsak meg méheket eresztenek ki. Ha egy ikon még hat, piros keret mutatja. Szinttel nő a hatóidejük, illetve a darazsasnál az erő. Hát, harcolni nem túl ideális, tekintetbe véve a kezdeti 20 egészségpontját. Nyílt egy teleport északra, a *nagypapi* meg üzeni, hogy keressük fel a **templom**ot. Figyelembe ajánlott a sárkányszarv (**DRAGON HORN**), ami egy jó nagy tűzerejű szerv, sajnos eléggé kevés töltettel.

1 — start
2 — POWERital, **erőital** (**STRENGTH POTION**)
3 — zöld trutyi és mozgó rúna
4 — Őrző és társai
5 — *CAUN* forma
6 — teleport a LVL 7-re
7 — **sárkányszarv**

HETEDIK SZINT: Hozzá lehet már szokni eddigre ahhoz, hogy a fejtörők nem sok gondot okoznak. Ezen a szinten viszont a harc nehéz lesz, ügyeljünk a *kékköpenyű varázsló*kra meg a *kígyófajtá*kra. A *varázslók* távolról zöldséggel hajigálnak, közelről meg a POWERunkat szívják. A *kígyók* nagy részét shurikennel intézzük el. Lesz egy marok *csontváz* is. A szellemi feladat a következő: négy teremben van négy rúna, mind a négyet üssük le, így megnyílik egy ajtó északra, ami mögül hamarjában egy érdes hellóval üdvözöl egy újabb *őrzős*zívű *páncélos nagyellen*. Csata, paff, megpaffant. Négy teleportból egyelőre csak egy áll rendelkezésünkre, a többi majd sorjában. Ugorjunk neki. A térképen a szaggatott vonalak azt jelentik, hogy nem fog azonnal nyitva állni.

1 — start
2 — rúna, amit le kell szedni
3 — négy teleporthoz

A térképen egyelőre nem érhetünk el minden részt, mert el kell mennünk mind a négy teleporttal, és győznünk kell, hogy teljes legyen a boldogság.

TIZENEGYES SZINT: Amint belépünk, egy patkányforma *farkasember* veti ránk magát. Sajnos kitartó ellenfelek, de a méretüktől nem kell megijedni. Lesz még pár tucattal dolgunk... Egy börtönfolyosó végére érkezünk. Néhány méterrel arrébb *nagyapá*nk volt gyermekkori játszópajtása ücsörög, mint többszörös anyagyilkos. Segít rajtunk annyival, hogy elárulja: a vár urát kell megölnünk ahhoz, hogy az átkot eltávolítsuk a várról, és továbbjuthassunk. A börtön másik részén meghúzva a láncot most nem a csatornázást oldottuk meg, hanem a celláknak és egy másik ajtónak a zárjait. Közlekedési nehézségeket okozhatnak a ládák, egyszerűen ugráljuk át őket, ami csak *CAUN* formában fog menni, mert a többi forma az átféréshez túl magas. Sok nehéz harcra számíthatunk, itt-ott *kék opsisfélék* társaságában. Ismét pocsolyákban dagonyázhatunk, de összeköthetjük a kellemeset a hasznossal, és egy lánc meghúzása után **caunpáncél** birtokosai lehetünk. Sokáig ne maradjunk bent, mert nem egy gyógyiszap, és igen hosszadalmas az is, míg kikecmergünk. Az **ezüstpáncélt** is mindenki figyelmébe ajánlanánk. A szinten az idáig szokásos teleportok helyett két adag lépcső van. A lejáratot kipróbálva mindenki egy ideig derűs emlékeken merenghet, mert ez nem más, mint a borospince. Sajnos a lent található két *vörösköpenyes varázsló* már minden ihatót elfogyasztott, és most ránk fenik a fogukat. A szint elnevezés egy kicsit túlzás rá, mindössze két folyosóból áll. A legvégükön egy napló leledzik, amiben valaki leírja, hogy a *farkasember*ek egy bizonyos *OPSIS* néptől foglalták el a várat. Hamarosan jobban megismerhetjük őket, nemcsak a kék és piros rokonságukat. Vissza, most fel a **tizenkettedik szint**re.

1 — start
2 — *nagyapó* öreg barátja
3 — zárnyitó lánc
4 — lánc a **caunpáncél**hoz
5 — sok ellenfél, **fagypálca**, POWERital
6 — **ezüstpáncél**, **gyógyital**

TIZENKETTEDIK SZINT: Harcból most lesz elég, fejtörő stílusú feladatok meg nem nagyon. Mindenkinek figyelmébe ajánljuk a négyes helyen lévő tavacskát, ha rajta állunk, feltölti a POWERt maxig, feltéve, hogy a tavacska kapacitása még nem merült ki (kb. két maximumig nyomást bír ki). A hármas teremben lévő teleportot később érdemes tanulmányozni, mert a még délebbre lévő mágusszobába visz, ahonnan élve nem sok eséllyel kerülhetünk ki. Odabent

csak az a könyv az érdekes, ami leírja, hogy mire jó az északi tavacska, ezt meg már lehet, hogy leírtuk pár sorral feljebb. Pontszám miatt vissza lehet térni mondjuk az új formával. A legfontosabb a lejárat elérése, ami most ha nem is borospincébe, de így is klassz helyre visz.

1 — start
2 — **gyógyital**
3 — sok-sok harc a teremben és környékén, délen egy teleport a könyvtárba
4 — **villámláspálca**, tavacska
5 — lejárat #2

TIZENHÁRMAS SZINT: Tizesével kell majd számolni a mészárlásra váró *farkasembereket*, közöttük a *főnök*üket is. Ő csak a második teremben lesz, és nem valami könnyűsúlyú. Ha leütöttük, akkor vegyük fel az **obeliszkcsúcs**ot és a **Hatalom Botját**. A bot nem rossz lőfegyver, csak kevés a töltete. Az **obeliszkcsúcs**ot meg hova tehetnénk máshova, mint a csúcs nélküli **obeliszk**re.
Nagypapi! Megint üzent, és kaptunk egy új formát, az *OPSIS*t. Jó sok speckója van, és jó sok POWERt tud elfogyasztani. Az ugrás helyett háromirányú tüzet lő, a rúgás helyett jeget, a varázslatai sokfélék. Legerősebb a koponya, ami az átlagos ellenfeleket azonnal megöli, a POWERt meg szépen leszorítja. A pár szemmel meg tudjuk kergetni, ha nagyon megijed és sarokba van szorítva, megeshet, hogy eltűnik. A térképessel felderíthetünk előre környékbeli helyeket. A homokóra lefelé mutató nyíllal mi más is lehetne, mint lassítás. Jó kis offenzív figura, távolharcra nagyon alkalmas.

1 — sok *patkányember*, POWERital
2 — főfarkas, pár patkány, **obeliszkoszlop**
3 — *caun***kard**, **Fénykristály** (**CRYSTAL OF LIGHT**), **Hatalom Kelyhe** (**CHALICE OF POWER**)
4 — teleport vissza a hetes szintre

HETES SZINT megint: Ez volt az első teleport, ami kész a hetes szintről. Kimenni a teleportokhoz nem is lesz annyira egyszerű: először tűz ropog vidáman, elállva az utat. Pár jéggolyó (mondjuk az *OPSIS* formától) megteszi. Utána már csak egy *páncélos nagyellen* és *kígyópofa* jön. Keressük fel az újonan nyílt teleportot.
TIZENNEGYEDIK SZINT: *Veste* földalatti gonoszkodásai és terjeszkedései ide is eljutottak, és a sok kis *manócská*t rabszolgának használja. Uraimát bebiztosította az *Életfa* elpusztításával és rengeteg *disznó*val is. Már kezd nyilvánvalóvá válni, hogy a ***Shadowcaster***t valójában akciójátéknak szánták, mert ezen a szinten is csak harcolni kell, még egy olyan szintű „fejtörő" sincs, hogy most meg kell-e húzni a láncot, vagy sem. Zöld, kék és piros színű bombákban gazdag a helyszín, ezek közül a legjobb a legritkább, azaz a zöld. A kis *manók*at nem érdemes bántani, nem sokat árthatnak, ám XP-t sem kapunk értük. A *varacskos*akat annál inkább. Vezérük, a pirosdresszes nem ostort, hanem buzogányt csóvál, és nagyon okosan félre szokott ugrálni a varázsolgatások elől. Van pár *gomba* is, akik sajnos fájdalmas savat köpnek vissza, ha be akarnánk gyűjteni őket a kosárkánkba. Vágjunk utat magunknak a rőfik közt az *Életfá*ig, ott kapcsoljuk be a detonátort (vagy mit), és a fa újból régi pompájában virágzik. Sőt, gyümölcsözik. A gyümölcsök színüktől függően POWERt növelnek vagy gyógyítanak. A rabszolgák felszabadultak, a mi utunk meg továbbvezet lefelé. Innentől kezdve gyakran lesz szükség tartós világosságra, amit a *CAUN* forma ugyan biztosíthat, de csak elég rövid időre. Talán vegyük elő és használjuk a fénykristályt (egy szintet végig megvilágít, de ész nélkül ne pazaroljuk el, ahhoz túl értékes, és túl kevés a töltete). Reméljük, nem baj, ha adunk egy tanácsot, hátha valaki nem jött rá azonnal. Nagyméretű ellenfeleknél, amilyenek a *disznófejűek* is, maradjunk meg nyugodtan a szűk folyosókban, és mivel ők nem férnek be, shurikennel szedjünk le róluk annyit, amennyihez van türelmünk.

1 — start
2 — bombák
3 — fő(tt)malac meg három sült
4 — **Életfa** (**TREE OF LIFE**)

TIZENÖTÖDIK SZINT: Ha valaki még mindig nem harcolta ki magát, itt az alkalom. Fényre és bombákra szükség lesz. Amikor ide belépünk, azonnal letámad 3-4 *kispók*, pár a falról, pár a padlóról. Kézifegyverrel a padlón mászókat nem lehet megütni, a shuriken itt is jól jön. Nem sebeznek nagyokat, de igen sűrűn. Mindenféle színes kristálykák összegyűjtése közben (hasznát nem leltük idáig a cselekedetnek) a nagytesójukra vagy anyukájukra is ráakadhatunk. A lenti szekcióban pedig egy gombametropolisz, telis-tele lakókkal. Cél a hármas számú ajtó, emögött jobb, ha gyorsan megismerkedünk az általunk *aknamadár*nak elnevezett lebegő gömbökkel, mert a következő szintre már gyakorolhatunk velük. Azon túl savtav locsog, középen egy lánccal. Aha! Most kell nagyon gondolkodni! Mit kéne tenni a lánccal... Ezután nyugatra az ajtót nyissuk, a *pók*ot nyírjuk ki. Jé, egy **obeliszk-sipka**! Innen ki, és már északra is lehet menni, ahol is tegyük rá a kalapot az oszlopra, máris megvan a *KAHPA* forma. Messze nem olyan hasznos, mint az *OPSIS* vagy a *CAUN*, de azért jó villámokat tud szórni, vízben való kiválósága (alatta is tud lélegezni) miatt mégis szükség lesz rá, és első szinten is van vagy 80 egészségpontja. Említésre méltó még az a **SHOCK HORN**, amit szintén ezen a szinten szerezhetünk be — sok töltet, nagy tűzerővel. Továbbteleportálhatunk, és megint ki kell jutnunk a négyes teleporthelyre. Utunkba összesen 3 *kígyóforma* és négy *kissárkány* (pontosabban *zöld ssair*ok lehetnek) áll. Az utóbbiakra lehet, hogy sok energiát kell majd pazarolni, mert magasan repkednek és fagyot bőfiznek. Az északkeleti teleport nyílt meg.

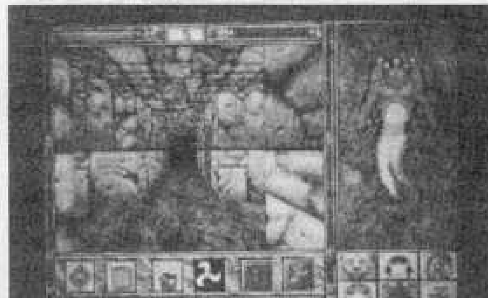
1 — start
2 — zöld trutyi, utána egy POWERtó
3 — ajtó, mögötte aknamadarak
4 — **SHOCK HORN**
5 — bombák
6 — **gyógyital**

TIZENHATODIK (UTOLSÓ) SZINT: Haha, csak vicc volt, még lesz egy pár. Harc nélkül az egész kb. 3-4 percbe tellene, de harccal... Berhelés nélkül, a pihenők miatt minimum 2-3 óra, átlagban 4 (beleszámítva a tizenhetes szintet is) A pihenés a POWER pontok pótlására megy. Mivel az egész csak idő kérdése, nem valószínű, hogy a játék élvezetén rontana az, ha a POWER-t pihenés esetén visszaírjuk maxra, emiatt közlünk egy tanácsot a leírás végén (mi enélkül csináltuk végig, ezt csak az olvasók megnyugtatására mondjuk). Szép nagy meglepetésben lehet része annak, aki nincs tisztában a játék kezelésével, és elfelejti, hogy az *ember*, valamint a *KAHPA* víz alatt is jól mozog. A vízalatti légzés problémáját viszont csak a *békaember* tudja leküzdeni, lévén kétéltű. A szokásos törvények itt is hatnak, nem működnek csak a víz- és villanyalapú fegyverek, stb. A '+'-szal és a '-'-szal lehet fel/le evickélni, és a víz szintje alá történő lebukáshoz is ezeket kell nyomkodni. A **tizenhatos szint**en sok savas tó van, amikben *aggresszív buborék*ok bugyborékolnak. Ha lehet, a savas részt inkább ugorjuk át, vagy az *OPSIS* lebegési képességét vegyük igénybe (vele is megy a fel/le irányítás). Mindenképp szükség lesz a **kapukulcs**ra, a **vízágyú** meg sosem árthat (legalábbis nekünk, ha mi használjuk).

Mivel a **tizenhetes szint** végig nedves környezetben fog zajlani, a **vízpáncél** és az **Erő Szigonyá**nak megszerzése szintén javasolt. Nem érdemes benézni sen a *ssair*okkal teli északi vizes részhez, sem a repülő sziklához. Ezeken kívül a már megismert *aknamadar*akkal, és egyfajta *mocskos lepedő*vel találkozhatunk. Váltsunk át *KAHPA*-ra, nyissuk ki a kaput, ami a vízhez vezet, és csobb!

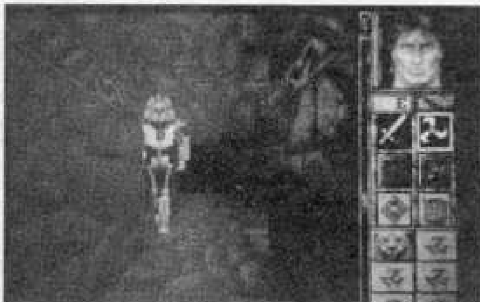
1 — start
2 — láda, benne: **vízágyú**
3 — **Erő Szigonya** (**TRIDENT OF MIGHT**)
4 — **kapukulcs**
5 — repkedő szikla, savas kém- és ráhatással
6 — láda, benne: ***erőital***, ***vízpáncél*** (**WATER ARMOUR**)

TIZENHETEDIK SZINT: A harcok nagyon ki fogják készíteni a békucit. Teljesen mindegy, honnan indulunk, ám az amulettert nem árt elmenni (nem muszáj végigharcolni az *aknamadar*akat, elég, ha a tizenhatos szintről a kis lagúnából becsobbanunk, az amulettet felmarkoljuk, majd vissza). Jópár *ráján és vízissairon* gyakorolhatunk, míg elérhető távba kerül egy nagyobb ellenfél. Ne hagyjuk magára, ha már futásra vette a dolgot, mert hamar visszagyógyul (legalábbis nekünk úgy tűnt). Termének északi részében van egy víztábla, markoljuk meg szépen, és be a teleportba. Egy újabb szintre kerültünk ugyan, viszont szerencsénkre ez olyan apró, hogy egy kalap alá vettük a tizenhetessel, és térképre sem lesz szükség. A *ssair*ok megengedik, hogy megtapizzuk az **obeliszk**et, megkapván az ő formájukat. Ugrás a teleportba. A kiút megint csaták sora lesz, pár *kígyó*, pár *zöld ssair*, a mi *SSAIR* alakunkban nem lesz nehéz a győzelem. Van arrafelé egy **HORN OF THE CAUN**, azaz ***caun*kürt** is, tudjátok, a méhecskéket lődözi. Gyaníthatólag végtelen, vagy nagyon-nagyon sok töltettel rendelkezik. Ezután hurrá, mert már csak egy obeliszket kell visszaállítani... A *SSAIR* jó izmos jószág, tüzet is tud lehelni, repül és a farkával is nagyon ügyesen bánik (nem egy utolsó szempont). Megjegyzésként elmondanánk, hogy úszni a *MÁDRIN* kivételével mindegyik humanoid-forma tud, meg hogy amikor *OPSIS* vagy *SSAIR* formában át szeretnénk alakulni a víz alatt, a gép egy NOT ENOUGH ROOM FOR MORPH kifejezéssel helyreigazít.



HUSZADIK SZINT: Hurrá, ezután már valamelyest nehezedett a dolgunk, még komoly gondolkodásra is rá leszünk szorítva. Azért nem szabad nagyon elkeseredni, annyira csak nem fájhat. Legalább egyszer ezt is ki lehet próbálni... Északra a már megismert gigantikus *pókszabású*ak zavarnak, keletre *sár-* és *lávaalapú óriás*ok, valamint egy-két *tűzharcos*. Hja, milyen fantáziadús elménk van! Bár, hogy más hogyan nevezne el egy adag tüzet, ami szablyával hadonászik... Első dolgunk az **obeliszktető** visszaszerzése legyen, és már mehetünk is le a **21. szint**re. Utunkat megint egy rúna állja el. Komolyan gondolkodóba kell esni, mindahányszor egy rúnát látunk, hogy vajon legutóbb mit is cselekedtünk vele. Továbbvivő járat nyugatra, és már csak az

oszlopot kell megtalálni. Ha valaki POWERhiányban szenved, annak jól jöhet a POWERtó vagy a **villámláspálca**. A lávát egyébként ideiglenesen járhatóvá lehet tenni azzal, hogy lehűtjük, mondjuk fagyvarázslattal. Mégis, mi azt ajánljuk, hogy a lávás részekhez érve vagy a *SSAIR* vagy az *OPSIS* formába váltsunk át, lévén mindkettő lebeg, és így nem sebzi a meleg. A tűzgolyós részeknél a lehető leggyorsabb mozgásra lesz szükség, így ott mindenképp *SSAIR*ral fussunk, ám amikor megtámad egy-egy *lávaóriás*, sürgősen gondoljuk meg a dolgot, hogy tüzet lehellünk-e rá, vagy **az** *OPSIS* fagyvarázsát. A lejárathoz először a két ott található kavicsot vegyük fel, majd rakjuk a két platóra, a láncot pedig húzzuk meg. Csodálkozva kérdezhetné valaki, hogy mi erre hogyan is jöttünk rá?



1 — start
2 — rúna, utána út nyugatra
3 — **obeliszktető**
4 — tűzgolyós fal
5 — POWERtó, **villámláspálca**
6 — tűzgolyós falak megint
7 — 2 kő, 2 plató, lánc és teleport le

HUSZONEGYEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI ELŐTTI) SZINT: A valóban gondolkodtató feladatok itt jöhetnek elő. Először az, hogy vajon miért tátja a száját egy békakép, és miért nem nyílik egy ajtó, amit a térkép jelez? Mit eszik a breki? Többek között rovart, a **caunkürt** meg úgyis egy darázsfészek. Eresszünk el pár méhecskét, mire a békakép bekapja őket, az út meg szabad. Veszélyes, sárga színű, szuperforró láva csordogál a lábunk vagy csápunk vagy farkunk alatt. Azt semmiképp nem ajánljuk, hogy a lábunk alatt legyen, mert az esetben halálunk biztos. Útközben a savbuborékok rokona, a *nagyonforrólávabugyburugy* akar belénkmászni, a legjobb, ha gyorsan otthagyjuk. Ezen a szinten az *OPSIS* formából nem érdemes átváltani, mert csak tüzes lények támadnak. Szerezzük be a **homokórát**. Már csak arra a helyszínre kell menni, ahol az **obeliszkoszlop** van, és egyelőre ide-oda ugrál. Fogjuk meg a zseb**órá**nkat, vágjuk be a déli falban lévő óraforma bemélyedésbe, az oszlop megáll, mi meg adjuk rá a kalapot, nehogy megfázzon. Roppant rendesek az istenek, cserébe a *földember*, *GROST* formájával jutalmaznak. Kezdéskor van 300 HP-ja, és a lassúságán, valamint repülésre képtelen mivoltán kívül ő lenne a legjobb alak. A földrengést okozó képessége különösen szimpatikus. A kis kőgolyót mutató ikonjának jelentése valószínűleg ellenfél lebénítása (kővéváltoztatás), mert egyszer egy csontvázra rálőve az hirtelen megszűnt mozogni. Bizonyára észrevette mindenki, hogy mennyi rejtett bejárat van ezen a szinten, amiket kőfal zár le, pedig odabent sok POWERtó meg ilyenek vannak. Nos, vegyük kézbe a *GROST* bal vagy jobb öklét, és sújtsunk a falra. Ilyen módszerrel juthatunk el a teleporthoz is, ami visszavisz a templomba, hogy immár utoljára kijussunk. Az a pár *kígyó* senkinek nem fog gondot okozni. A négy obeliszk között megjelent egy **új teleport**. Készüljetek fel, behatolunk *Veste*, a fő-főrossz világába, akinek négy *Őrző*je vigyázta a négy obeliszket, de őket szép sorban legyőztük (apropó, valószínűleg elfeledkeztek a negyedik *Őrző*ről, mert a lávás helyen mi egy darabbal sem találkoztunk, legalábbis hús-vérrel nem).

1 — start, teleport erre a szintre
2 — békafej
3 — **homokóra**
4 — ugráló **obeliszk**
5 — POWERital
6 — POWERital, teleport

HUSZONKETTEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI) SZINT: A landolás hihetetlenül egyedi folyadékba történt! Sajnos nem, nem sör, csak vér, de azért ez is jó ötlet. Inni már kevésbé. Hagyjuk a végére a víz alá bukást, mert az már a huszonharmadik szint, és hová is lenne a világ sorrend nélkül. Nemsokára az *opsisszerűségek zöld verziója* fog nekünkakaszkodni, a legegyszerűbb *SSAIR* formában elbánni velük. A parton egy kicsit beljebb van három cső, amikbe egy-egy hasonló színű **kristályt** kell beletennünk, hogy *Veste*-hez eljussunk. Kettőhöz ezen a szinten, a maradék egy darabhoz meg a víz, bocsánat vér alatt. A **húskristály** megszerzéséhez kell a kőkard, amit a kőkatona kőkemény markába nyomunk, miközben halálra pörkölnek a tűzgolyók. A **kristály** az innen megnyíló szobában lesz. Errefelé mellesleg el fog menni a pilács is. A szint rosszindulatú lakói közé tartoznak még régi ismerőseink, a *csontvázak*, és pár új is, repkedő *zöld kisdémonok*. *GROST* alakunk földrengései mindegyikre jó hatással lehetnek. A **csontkristály**ért is csak verekedni kell, többek között egy furcsa, ág forma, fagyos lövedékű kreatúrával. Mind a két **kristályt** tegyük a megfelelő színű csőpárjára, s ha jól csináltuk, elsüllyed. Mindössze egy szint!

1 — start
2 — cső
3 — láda, benne: **Erő Jogara (SCEPTER OF MIGHT)**, **gyógyital**, POWERital
4 — POWERital
5 — **kőkard (STONE SWORD)**
6 — **kőszobor**
7 — **csontkristály (BONE CRYSTAL)**

HUSZONHARMADIK (UTOLSÓ ELŐTTI ALATTI) SZINT: Még jó, hogy nem volt túl sok véradója *Veste*-nek, így a nedv elég híg maradt ahhoz, hogy lássunk benne, és a *békaember* lélegezzen. A furcsa, leginkább egy **cthulhu**s förmedvényre hasonlító vízibolhák (véribolhák) érintése nagyon veszélyes, lehetőleg kerüljük. A másik viszont az, hogy képtelenség elektromossággal, vagy bármilyen távolba ható támadással meggyilkolni őket, így maradt a szigony, és mindig maximális távot tartsunk. Két helyszín is van, ahonnan egy idáig zárt területre léphetünk, a kettes teljesen haszontalan (töküres, ha eltekintünk a zöld *opsisrokon*tól), az egyesnél meg egy nagy **szív** dobog. Pár jól irányzott lövés, és a szív megáll, és ki**kristály**osodik belőle valami, amit a legjobb lesz zsebrevágni. Örömkönnyek és vértől fuldoklás közepette evickéljünk ki a harmadik csőhöz, és íme, egy teleport jön elő. Mennyire izgatottak is vagyunk, mindjárt itt a vége! Két lehetőség van, az egyik, hogy *Veste*-hez érve azonnal támadunk, a másik meg hogy szétnézünk egy kicsit a szinten. A szétnézős változat rajongóinak azt tanácsoljuk, hogy számítsanak egy-egy csoport *varázslóra* mind a keleti, mind a nyugati oldalon, mindegyik csoportban 3 *piros* és egy *kék mágussal*, valamint a déli oldalon is egy *kék*kel.
A vége ugyanaz, de annyi tapasztalata mindenkinek lehet már, hogy csak maximális erőben érdemes kiállni *Veste* ellen. Kedves vendéglátónk szép sorban felveszi az összes nagyobb ellenfél formáját, majd végül a sajátját. Mi a *GROST* alakban támadtunk, lehetőleg a földet rengetve, s csak a végső, *Veste* valódi (ha lehet ilyenről beszélni egy igazi alakváltónál) formáját gyepáltuk a darabos öklökkel, mert addigra már kifogytunk POWERből. A legfontosabb, hogy ne engedjük eltolni magunkat az ellenségtől a különféle lövedékek hatására. Bár aki már végigharcolta a ***Shadowcaster***t, az tudja ezt magától is. És itt a vége. Egy kép is van róla, ami után jön a hét poénja. Annyira mondjuk nem eredeti, mert pl. a **DOOM** is hasonlóval végződik, de azért a hatása ennek a legjobb. Végül elmondnánánk, hogy a játék az utolsó pályák kivételével nem nagyon érdemelné meg az RPG nevet, eltekintve a szereplő fejlődési lehetőségeitől. Itt az ígéretünk: 48C8 a GAME.SAV-ban (két, max három byte-on) a POWER. Az egészségberhelés már bonyolultabb, aki nagyon akar csalni, csinálja meg, de azt mindig ajánlott szem előtt tartani, hogy legalább az egyik forma maradjon alacsony HP-n (erre ideális a *CAUN*), így a gyógyulás gyorsabban megy. Tényleg, azt nem is mondtuk, hogy formák közti váltáskor az egészséget jelző csík ugyanott marad, tehát ha pl. *CAUN*nal van 15 HP-nk, akkor *GROST*nál akár 175 is lehet. Mellesleg hova is tettük a következő Ultima Underworldöt...

• *HáPi*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

- C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltős: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800.
- C64-re eladnám katalogizált játék (1.100 lemez) és felhasználói (200 lemez) gyűjteményemet egyben! Árajánlatok levélben! Cím: **Kőnczöl István**, Budapest, XIX. Zrínyi u.27. 1195
- C64 lemezes programok másolása 5 Ft/oldal. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134.
- C64 lemezes programok eladása. Cím: **Cseh Balázs**, Balatonőszöd, Szabadság út 112. 8636.
- C64-es játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Kőnczöl István),** Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701. (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazin. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- C64-re programok eladók! Egy lemeznyi program 40,- Ft. Lemezzel együtt 80,- Ft. A címem: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- 64-es kazettások! Eladó 70 db. kazetta, szuper programokkal! Egyben, vagy darabonként. Küldj kazettát, amire felveszem a listát! Ugyanitt eladó egy „Action 6" cartridge 3.300,- Ft-ért. Cím: **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy u.135. 2523

64 hardware

- Eladó egy C64/II. + 1541-es drive + magnó + Junoszty monitor + joystick + 150 lemez + 15 kazetta + 10 kg. újság és szakirodalom. Mindez áron alul és megkímélt állapotban! **Fekete Gábor**. Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

> C64, 1541 floppy, 160 db. lemez tele programokkal, 2 joy, fényceruza, Action VII., illetve Int.Soccer cartridge, szakirodalom eladó 18.000,- Ft-ért. **Branyiczky Zsolt**, Nagymaros, Fő tér 10. 2626. Tel.: (06-27) 311-509.

- Eladó: C64 + 1541/II. drive + magnó + 150 lemez szuper játékokkal + kazetták + dobozok + cartridge + 2 joystick + könyvek + újságok + mouse. Irányár: 21.000,- Ft. **Szigeti Szabolcs**, Budapest, XV.Kőrakás park 16. F/2. 1157
- Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + 3 joy + 250 lemez programokkal (4 gyári program) + 3 cartridge, kiegészítők, szakirodalom. Érdeklődni: (06-74) 311-265, vagy a 1159-945-ös Bp.-i telefonon.
- Eladó egy C64/II. + datasette + 1541/II. + porvédő + 2 joy + 17 kazetta + 50 lemez. Ára: 20.000,- Ft. Érdeklődni: **Veres András**, Berettyóújfalu, Bánk Bán u.2. 4100
- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).

Amiga

> **Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! *Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.***

- 1 éves Commodore Amiga 500-as eladó, felszereléssel! Irányár: 35.000,- Ft. Tel.: Bp. **250-3115**.
- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbrert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184
- Amigára legújabb prg. 3.5", 5.25" lemezen! 1 lemez másolása: 40,- Ft-ért. Aki 30 dobozt rendel, az csak 20-at fizet. Válaszborítékra lista! Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 1899-064.
- Amiga játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Kőnczöl István),** Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701. (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- Amiga programok cseréje! Óriási választék! Írj most! **Horizont László**, 5700 Gyula, Pf.: 107.
- Amigások! Programot cserélek, ill. eladok, 30,- Ft/db. **Hegedűs László**, Budapest, XXI. Hollandi út 181. 1213
- Amiga programcsere! A címem: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- Eladó: Amiga 500 + TV Modulátor + 3.5"-os külső drive + 2 joy + 80 lemez programokkal. Ára: 36.000,- Ft. Cím: **Gránitz Tamás**, Pázmánd, Szabadság u.71. 2476. Tel.: (06-22) 377-622.
- Várom paksi és környékbeli Amigások jelentkezését. Cím: **Molnár Tamás**, Paks, Alpáry Gy.u.4. II/11. 7030. Tel.: 312-181 (üzenetrögzítős)
- Amigához színes, sztereo, RGB monitor, monitorfilterrel és monitorkábellel, 35 db. lemez programokkal, és egy halom számítógépes újság eladó. Érdeklődni: **Csomós István**, telefonon (06-36) 314-580.

PC

> Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)
- PC-re legjjabb programokat (Starship, Alone 2.) nagy választékban (5 GByte) olcsón eladok. Válaszborítékért lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Áchim L. A. ltp.4/1. Tel.: (06-66) 446-306.
- **PC-s programcsere. Ezt ne hagyd ki! Ha küldesz 3 doboz lemezt (HD-st), 2 dobozt telemásolva küldök vissza. Listát kérek, én felbélyegzett válaszborítékért küldök. Levélcím: Horváth Tibor, Budapest, XXI.Zöldfa u.12. 1214. Tel.: 276-39-12 (20-22 h között)**
- HELP PC Guys! Keresem a Stunt Island installálandó régebbi/újabb verzióját vagy folytatását, továbbá hozzá tartozó bármilyen kiegészítő lemezeket. Ár/program megegyezés szerint! Cím: **Éhn Dávid**, Budapest, XI.Villányi út 51. 1118. Tel.: 1659-784.
- PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)
- PC-re programok a legolcsóbb árakon. Válaszborítékot kérek! **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- IBM-re 2 GIGABYTE programból válogathatsz az országban a legolcsóbban. 20,- Ft/lemez áron. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 2/6. 6000
- Az országban a legolcsóbban PC-s programok. 1 HD = 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

Plusi és társai

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

> ***HANCU, gyere haza, megbocsájtok! (volt???) barátnőd: Adry***

- Eladó egy Super Nintendo alapgép + 2 controller + 2 játék (Super Mario All Stars, Mariokart). Ugyanitt eladók Gameboy játékok. Cím: **Ferenczy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 131-8093.

> **PlayShop! Egyedülálló, ingyenes, képes katalógus! Olcsó árak, színvonalas szolgáltatás! C64 lemez! A katalógus megrendelhető: PlayShop-OTHIS, Vác, Pf.: 342. 2601 (Vác, Eperfa u.6.)**

- A GURU és az 576 KByte újságok eddig megjelent évfolyamai könyvbe kötve eladók. 6 kötet (1.000/kötet), vagy egyben 5.000,- Ft. Érdeklődni levélben, vagy személyesen. **Bérczi Szilárd**, Pomáz, Móra F.u.7. 2013
- Nem találod a játékleírást vagy az örökéletleírást a sok újságban? Nagyon sok program ugyanitt. Kedvedre választhatsz. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest, Pf.: 102.

64

Kiegészítő lista 1994/I. negyedev

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III. - akció - 1SD / • Archon - stratégia - 186 / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • FLI Painter - rajz - 1 old / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • Gianna Sisters Remix - ügyességi - 178 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LOGIK - ládatologató - 133 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 166 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • Ormus Saga 1. - RPG - 2 old / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • Real Ghostbusters - akció - 1 old / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • Rick Dangerous 1. - ügyességi - 186 / • ROBBO - mászkálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • Saracen Paint - rajzoló - 108 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • Street Fighter 1. - verekedős - 1 old / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégiai - 149 / • TRODDLERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) — mászkálós — 169 / • DIZZY 6. (Prince of Yolkfolk) — mászkálós — 142 / • LOGAN - kaland - 1SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD / • WLADCY CIEMNOSCI 2. (Curse) — kaland — 257 / • WLADCY CIEMNOSCI — kaland — 260

HOT STUFFZ

40 db. rövid program - 4 old. / • AB Cricket - sport - 151 / • Alienator - lövöldözős - 112 / • Astatin - logikai - 199 / • BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black & White - logikai - 227 / • Border Blast 2. - lövöldözős - 112 / • Catch 2. - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crossfire - lövöldözős - 147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • Cyberblock - tetris - 1 old. / • Dark Tower - szöveges - 119 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • Dinox - ügyességi - 150 / • DJ Puff - ügyességi - 172 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkálós - 146 / • Experience - szókitaláló - 152 / • Explosion - falbontó - 104 / • Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred's Back 3. - mászkálós - 200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Fire - lövöldözős - 108 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi - 1 old. / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr. - lövöldözős - 168 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrh.löv. - 1 old. / • King - stratégiai - 178 / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • Kulfon in Demonland - mászkálós - 231 / • League - menedzser - 133 / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrh.löv. - 330 / • Mercenary - akció - 181 / • Move - logikai - 189 / • Muehle - malom - 102 / • Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / • Operation Merkur - stratégia - 2 old / • Pac Family - pacman - 127 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old / • Reactor - logikai - 1 old / • Retro Torque - dodgem - 166 / • Santaclaus Helper - lövöldözős - 113 / • Silver Axe - lövöldözős - 119 / • Souls of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasure - szöveges - 192 / • Splitter - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedő - 163 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibbly - logikai - 252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Vietnam - akció - 106 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighteer - lövöldözős - 118 / • ZILLION - nyerőgép - 108 / • Zytron - lövöldözős - 151

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Ajánlatunk:

• Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez / • Alien III. 100% — akció — 2 lemez / • Ambermoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — mászkálós — 2 lemez / • Crazy Cars III. — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Core — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesia — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez / • Turrican III. — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
ELF - mászkálós - 2 lemez
GOBLIINS 2. - mászkálós - 3 lemez
GOBLINS 3. - mászkálós - 6 lemez
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez
WINGS — szimulátor — 2 lemez

HOT Stuffz:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez
Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez
Anstoss — foci — 5 lemez
Batman Returns — akció — 2 lemez
Blob — ügyességi — 1 lemez
Brutal Sport Football — foci — 2 lemez
Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez
Burntime — stratégia — 3 lemez
Campaign II. — stratégia — 2 lemez
Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez
Cyberpunks — mászkálós — 1 lemez
Disposable Hero — akció — 3 lemez
F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez
Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez
Gobliins 3. — mászkálós — 6 lemez
Jet Strike — repülős — 2 lemez
Jurassic Park — akció — 5 lemez
Knax — ügyességi — 1 lemez
Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez
Mortal Kombat — akció — 3 lemez
Oxyd II. — akció — 1 lemez
Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez
Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez
Settlers — stratégia — 3 lemez
Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez
Suburban Commando — akció — 1 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Uridium II. — akció — 2 lemez
When Two World War — stratégia — 2 lemez
Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER

AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kivánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:	**másolási díj**
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
Amiga (3.5" DS/DD) minden további lemez	50,- Ft/lemez

Adathordozók ára (ha kértek adathordozót):

C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: 2 x 20 + 50 = 90,- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldtek a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!

A PC PROGRAMOK MÁSOLÁSA MEGSZŰNT!!!

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.



Volt jellópédzs, nincs jellópédzs, ez persze nem befolyásolja azt a dolgot, hogy az 1 oldalnál most is valamivel több Elsősegélyt kapjatok. Most nem rizsáznék annyit, akkor több info fog beférni. A változatosság kedvéért ismét kezdjünk a jó öreggel.

C64 elsősegély

Puskás Endre Budapesti olvasónk talán nevének köszönhetően szeret TOTO-zni, ezért a **MEDIEVAL LORDS** tippjeit 13+1 pontba szedte. Ez azonban nem akadályoz meg minket, hogy közöljük:

I. War actions

1. Évenként max. 10 kaját lehet építeni.
2. A hadjáratokra csak a hadüzenetet követő évben kerülhet sor.
3. A nemesi felkelők (**Noble volunteers**) semmit nem érnek, mert az első kudarcok után hazamennek (*The xy noble volunteers goes home*).
4. Zsoldosokat és **houserhold troops**-okat csak egy bizonyos számban lehet toborozni, amely egy idő után már nem növelhető.
5. Egy önálló tartományt (**Disurganined province**) az ott élő lakosság számától, erejétől és a sereg nagyságától függően kb. 6-8 év alatt lehet meghódítani.
6. A meghódított területek maguktól is adóznak (de korántsem annyit, mintha támogatnánk a polgárokat és a bürokratákat).
7. Először mindig az önálló provinciákat hódítsuk meg.
8. Hadseregünk legfőbb támaszai a hűbéresek (**feudal levy**), mert számuk korlátlanul növelhető, és fenntartási költségük alacsony.

(A 9-10. pont nem tudom, hova tűnhetett, minden esetre itt a 11. következett — DoT)

11. Ha a támadás sikertelen, utána már nem léphetünk, ezért mindig az utolsó lépésben támadjunk ha el akarjuk foglalni a területet.
12. Mindig a hadsereggel védekezzünk ha nincs ott, akkor is!

II. Domain info

13. A meghódított területek egy idő után (20-30 év) átveszik a vallásunkat.

13+1. A kezdő opciók beállításánál mindig a **Display all actions**-t válasszuk, különben a computer játékosok fölényesen győznek!

Fazekas Csaba Pécsről az **Oil Imperium**-hoz küldött egy cheat-et: Miután betöltöttük a játékot, és az irodában vagyunk, Freezeljünk pl. Actionnel. Lépjünk be a monitorba, majd M130F. A gép erre: 40 4B 4C 00 00... Az első 4 számot írjuk át 80 17 B4 2C-re. Ez 750 milkót eredményez a zsebünkbe. Egyébként a $130F a player 1, a $1340 a player 2, a $1371 a player 3 money-ját tartalmazza. Ha 00CA 9A 3B-t írunk be, akkor 1 milliárd dolcsink lesz.

Levele tartalmazott még pár hasznos dolgot:

King's Bounty: Töltsük be a B oldalról a **CDAT** nevű file-t és egy monitort. Az ezután következőket játék közben is lehet módosítgatni Cartridge-dzsel.
$100C/D: vezetői képesség, $100E/F: heti jövedelem, $1010/11/12: Aranykészlet, $1013: spell power száma, $1014: Max. spellek száma, $101C: Clone spellek száma, $101D: Teleport spellek száma, $101E: Fireball spellek száma, $101F: Lighting spellek száma, $1020: Freeze spellek száma, $1021: Resurrect spellek száma, $1022: Turn undead spellek száma, $1023: Bridge spellek száma, $1024: Timestop spellek száma, $1025: Find villain spellek száma, $1026: Castle gate spellek, $1027: Town gate spellek, $1028: Instant army spellek, $1029: Raise controll spellek, $102A/B: Leadership csatában, $11F8/9: Hátralevő napok száma.

Chuck Rock: Poke 11114,173
Monty P.F.C: Poke 1508,173
Yie ar Kung-Fu: Poke 42015,173
Superpipeline 2: Poke 33106,173: Poke 50712,173

(Ja, ezek a végén itt örökéletek, legalábbis gondolom — DoT)

Németh Tibor Budapestről az **AIRBORNE RANGER**-hez küldött némi helpet.

1. küldetés: Ha a lőszerraktár ajtajára rálövünk, akkor kinyílik, és ha bemegyünk, max-ra töltődik a lőszer készlet. Ezután robbantsuk fel a raktárat, majd a mellette lévő hordókat is.

4. küldetés: A tisztet nem szabad megölni, sőt meg kell védeni. Az elfogása úgy történik, hogy bemegyünk a sátorba, és ha bent volt, megjelenik az ajtóban összekötözve. Jöhet a heli.

10. küldetés: Miután kirobbantottuk a börtön ajtaját, VIGYÁZZUNK, mert meg fogják próbálni felrobbantani gránáttal, vagy rakétával.

Szűcs Sándor és **Gábor** Jánoshalmáról is küldött néhány könnyítő tényezőt pár 64-es játékhoz. Üzenjük nekik tovább, hála nekik, van mivel megtölteni az elsősegélyt.

Ormus Saga: Freeze a városokon kívül. C993: HP max., C99E: HP act., C994-95: money, C996-97: EP (ne írjuk FF-re!), C998-99: troops. Szintlépő hely: 123 North, 59 West (Temple of Ghur)

Ultima 2: Freeze, majd: 8E16-8E1A: tulajdonságok, 8E1B-1C: HP, 8E1D-1E:food, 8e20-21:EP, 8e22-23:gold. A program BCD alakban jegyzi az értékeket. (ha pl. 96-nak akarunk valamit, akkor 96-ot kell beírni, és nem 60-at (hex))

Supremacy: Freeze után: 5989- food (max. 30000), 5993 - money (max FF FF FF), 598C - minerals, 598F-fuel, 5991- energy

Battletech: Freeze, majd:1956-1959- pénz

Magic Candle: Játék közben freeze. A címek mind a hat karakterre vonatkoznak! 0AFD-0B02: mérgezés, 0B4B-0B50: ha 04, akkor megvan mind a 4 spellbooks, 0B57-0B5C: szakma. Ha 01, akkor Wizard, 0B69-0B6F: varázs pajzs, 0BA0-0C84: memorizált varázslatok, 09DA-0AA5: tárgyak, max 24 féle lehet nálunk, 0900-0991: tulajdonságaink. Max 63-at írhatunk mindenhová! A ZIXENN könyv tartalma: ZOFIR: fagyasztás kioldása, ZAPELL: minden ellenfélen üt, ZENGRL: varázslat elleni védelem, ZISHOXE: ?, ZEFOAR: robbanás egy 3X3-as területen, ZUTYUN: az ellenfelek fém pajzsát és páncélját elporlasztja

Wizardry 5: Az *Adventurers Inn*-ben Freeze! Ha az EP-t emelni akarjuk, akkor először csak az első 2 byte-ot írjuk át FF-re, lépjünk szintet amig lehet, aztán a 3. byte-ot írjuk 0F-re, szintlépés, FF-re, szintlépés, 4. byte ugyanígy. 9D9C-9Da0: 1-es kar. EP, 9D92-9D95: 2-es kar. EP, 9E88-9E8c: 3.kar EP, 9F80-9F83: 4.kar. EP, A075-A078: 5.kar EP, A16A-A16D: 6.kar. EP, 9DA4-9Da7: 2.kar. pénz.

Srike Fleet: Flottaválasztásnál Freeze! 6259: Hajó felvételéhez szükséges pontszám. Játék közben freeze. 0FB2- LR hajó elleni rakéta, 0F7E- SR hajó elleni rakéta, 0EE2- AA repülőgép elleni rakéta, 0F16- AS tengeralattjáró elleni rakéta, 0F4A- torpedó, 0FE6- PX hangrobbantó, 0EAE- akna.

Gunship: Játék közben freeze! 53D9: Sidewinder, 53DA: Far, 53DB: Hellfire, 53DC: Flare, 53DD: Chaff, 53DE: gépágyú. (ne írjunk be túl sokat, különben azonnal lezuhanunk!

Ocean Ranger: Játék közben freeze! 8295-76mm ágyú (max.99) 8296-Sea Sparrow rakéta, 8297- Harpon rakéta, 8298-mélységi bomba, 8299-Chaff, 834E-fegyverek rongálódása, 834F-computer rongálódása, 8351-motor rongálódása, 8352-páncélzat rongálódása.

Carrier Command: Raktárképernyőn freeze! 99D8-assasin rakéta, 99D9-warbringer rakéta, 99DA-hammerhead rakéta, 99DB-quasar lézer, 99DC-avatar lézer, 99DE-drone, 99DF-manta aircraft, 99E0-walrus AAV, 99E1-anyahajó üzemanyag, 99E2-manta üzemanyag, 99E3-walrus üzemanyag.

Snowstrike: Játék közben freeze. 1BA4-ágyú, 1BA5-AAM rakéta, 1BA6-ASM rakéta.

AMIGA segély

Sinka Tamás Nyíregyházáról legutóbbi levelezőlapján néhány amigás CHEAT-et csempészett be hozzánk.

MYTH: Játék közben gépeljük be: **'SNUFFLECAKE'**.

LOTUS 2: Írjuk be password-nek: **'DUX'** és fantasztikus élményben lesz részünk... **(El tudom képzelni — CoVboy)**

Csidei Péter Szombathelyről az **Addams Family** kódjaival kopogtatott az ajtónkon. **Yikes!**

1.VLH1C, 2.VDJ15, 3.?ZR9R, 4.?DY9M, 5.1ZYKF, 6.&ZK98

Vilhem Balázs a **Neuronics** c. játék „néhány" pályakódját küldte el. Te jó ég, nem látom a sorokat...

1. ----, 2.CIBCLM, 3.HVLATI, 4.TMBFHS, 5. XTOAEL, 6.ZYORZY, 7.TXGFWT, 8.YRYQTX, 9.CCJEYT, 10.FFNZBE, 11.WOQXOS, 12.AZMFED, 13.AQXXZZ, 14.UQJNQF, 15.VAJDKH, 16.MSILEK, 17.ZAGFNG, 18.IVCNKN, 19.EAZXGR, 20.YFSNRB, 21.UYUURP, 22.UPVMER, 23.ACYNPG, 24.DUAGDK, 25.TSTIHH, 26.QURFFN, 27.EISYWQ, 28.BJDDYQ, 29.USENIE, 30.AOIYSW, 31.BVOIMJ, 32.HPIWGV, 33.SGKSOP, 34.CVQHAZ, 35.CTLKAL, 36.RILWTK, 37.PVQMRS, 38.JAQKRQ, 39.YAEMVC, 40.DCGUSW, 41.QQMVMC, 42.NVZRPQ, 43.JLRNCV, 44.OBLNKW, 45.HEMMAA, 46.AUAGQD, 47.KFHMAE, 48.UYGMYG, 49.QUICHN, 50.SCBLEB, 51.UDHHIU, 52.SGZPVV, 53.ORHMIY, 54.OGOUTW, 55.ALAFAJ, 56.PLQOJF, 57.LWTAYS, 58.GLNMZF, 59.YODAOC, 60.XRPXYB, 61.KCSGKQ, 62.QXDYMM, 63.EIADJJ, 64.GTJFGS, 65.UJEQPP, 66.UYMHGZ, 67.XJXVDJ, 68.CKHNQJ, 69.DGKYXQ, 70.WTTNRL, 71.FBRRRN, 72.IHGUSG, 73.BDYJPB, 74.FTUVLW, 75.NZWCGP, 76.LAYZVL, 77.WWRUZW, 78.CHXDUF, 79.CVBKPY, 80.JOVDBM, 81.VFPWZA, 82.VOQWQV, 83.RGULOI, 84.JLLEAH, 85.HEEIBJ, 86.JHYVUQ, 87.ONNWFJ, 88.ZGLUCJ, 89.MJYENJ, 90.HVZBFP, 91.XGJEOP, 92.MBYRIE, 93.RJWZMG, 94.PXSRSX, 95.ECDCTR, 96.NBAHTD, 97.IGEHQY, 98.PTLGPG, 99.GKJBHH, 100.HKARSZ, 101.JZGIRY, 102.IPPRHB, 103.MNZBEL

Egri Csaba Dunaújvároson is Amigát nyústól. Íme az eredmények.

ALIEN BREED: Játék közben írjuk be: **ETULEBZ** (angol billentyűzeten nem Z, hanem Y), és a következő pályára tesz a gép. Keressük meg a számítógépet (a 2.szinten található a jobb felső sarokban. Olyan, mint egy PC felülről), majd lépjünk bele és írjuk be: **ALIENS ARE FAGGOTS**, ekkor hallunk egy cuppanást és már örök energiánk is van.

INTERPHASE: Játék közben írjuk be: **Fenny** (az F nagy!) és megnézhetjük a játékban előforduló objektumokat.

BATTLE ISLE: két extra pálya csak két játékosnak: **EUROP, STORM**

SILKWORM: Nyomjuk meg az **F1**-et és az irányítás kiválasztásánál írjuk be: **SCRAP 28**. Ez örökélet, és **'1'-'-'** gombok pályát váltanak.

The Killing Game Show: Amikor kiírja, hogy **GOOD LUCK** stb. nyomjuk meg a **HELP**-et és megnézhetjük a MAP-et.

PC segély

Áh, már megint kezembe akadt **Kiss Ákos** Debreceni versenyzőnk egy kisebb csomagja.

WOLFENSTEIN 3D: Az egyes szobákban lévő katonák kicsalogatása: 1.lövünk egyet a pisztollyal 2.egyes katonák csak akkor rontanak ránk, ha észrevettek. Ebben az esetben óvatosan kell előrehaladni, majd ha meghalljuk a náci csatakiáltását, gyorsan rántsuk vissza az egeret, hogy szemből tudjuk lelőni a gazt. Vigyázat, ne forgolódjunk, mert ha több katona támad, akkor pillanatok alatt ripityára lőnek, főleg ha van köztük géppityus is.

SUPRALEX: PLAYER.LST: 00-08: játékos neve, 12-112: 00= a pálya nincs kész, 01=kész van, 02= skipped, 125-126: hány pályát csináltunk meg.

XMAS LEMMINGS: 3.level: NILLJCCDCP

Frank Béla Pestről általában Amiga kódokat fürkész szabadidejében, de legutóbbi levelében egy PC kód is rejtőzött. Nézzük tehát a „bombahuzalt". Amúgy ezt úgy emlékszem, mintha már gépeltem volna, de nincs a PC-s stuffok között, úgyhogy nem kizárt, hogy valamelyik másik géptípusnál ugyanezek vannak.

BOMBUZÁL: BOMB, ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RIND, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

A következő versenyző ismét **Kiss Ákos** Debrecenből. Jéé, mintha ezt a nevet már hallottam volna valahol... Most mit csináljak, ha minden második levelet Ő küldte.

KGB: A tárgyak a kimentett állásban a 6.sector 80-96.byte körül vannak. Ott, ahol láthatóan elkülönül 2 rész (sok 00-val vannak elválasztva), az 1. byte-tól a 15-16.byte. 13.byte: ikon száma, 11-12.: duma a tárgyhoz, 9-10-byte a tárgy neve, és maga a tárgy. **(Itt a Mester nem publikálta ugyan, hogy mik is ezek, de gondolom, hogy a kétbyte-os paraméterek a dumák offset címei. Ha nem, akkor sorry... — DoT)**

Az időt a 2.sector 176-192.byte körül lehet megtalálni (változik). Állásmentés előtt jegyezzük meg, így könnyű lesz megtalálni. **(Talán ha megsúgtad volna, milyen formátumban tárolja? — DoT)**

Egy kis tipphalmaz — a teendők, **(legalábbis ameddig eljutott Ákos — DoT)**.: Your office: look phone (mindkettőt), inspect desk, talk Belov (mindenről, A későbbiekben ha nincs beszélgetési fonal, mindenről kell kérdezni!). Volvov's office: inspect file (asztalon), look phone, talk Volvov (utoljára: Ask about Golitsin). Corridor: talk Guard/Lyalin. Store: knock door, talk Sergeant/Guzenko. Goto uncle Vanya's: inspect closet (szekrény), look phone, talk Yegor, talk Vanya (kivéve Talk about...; utoljára Talk about KGB). Bedroom: inspect drawer, inspect closet, inspect books, use mirror. Goto Goltsin's office! October 17th street: give id card militia man, talk militia man/Coginov, go door. Goltsin's office: inspec cupboard, inspect transistor radio, inspect window, 2xinspect filing cabinet, inspect trashcan, inspect desk, inspect vase, inspect phone, use phone belov (szerintem ez gyanús), talk woman (mindenről) — you say: Why have you come... — for any particular, — you say you may go remember..., go door, talk militia man — ask for: The key to Golitsin's drawer, go door... **Bocs Ákos, hogy lelólek, de záróra van! Legközelebb innen folytatjuk! — DoT**



SAM & MAX

Nos, ez lenne a Lucasfilm egyik legújabb alkotása (a legújabb tudtunkkal a Fatty Bear, de azt inkább had-lyuk...). Nem kisebb marhaság, mint a Tentacle, méretre pedig még nagyobb: majdnem 16 mega. Rémületes... Hőseink ezúttal ketten vannak: *Sam*, a nyomozó (egy átlagos jellegű nagydarab kutya), valamint *Max*, a segédje (egy kevésbé átlagos nyuszi, aki teljesen sebezhetetlen, nem érez semmit, kis méretéhez képest igen nagy ereje van, és finoman fogalmazva egy szadista állat). Két ilyen főhős valószínűleg mindenkinek elég megrázkódtatást jelent, csöppenjünk akkor bele a programba:

Az introban valami szerelmes tudós fenyeget egy ifjú hölgyet azzal, hogy megsüti, de megjelenik *Sam* és *Max*, és kezükbe veszik az ügyet. Miután *Max* letépi a tudós fejét, kiderül, hogy nem is tudós volt, hanem robot, a feje pedig nem fej, hanem időzített bomba (szegény *Max* pedig szívesen ettette volna szuvenírként). Hőseink ezzel távoznak (a hölgyet otthagyják a székhez kötözve), majd rövid bemutató után visszatérnek az irodájukba, ahol megszabadulnak a bombától (*Sam* kidobja az ablakon, és reméli, hogy senki ismerős nem ült azon a buszon). Ebben a pillanatban csörög a telefon. Hőseink versenyt futnak, végül *Sam* győz, kissé sportszerűtlen módon (kidobja a nyuszit az ablakon). A telefon megbízatást közöl velünk, valamint azt, hogy az utcán találkozunk egy titkos ügynökkel. *Max*, aki közben visszajött, reménykedik, hogy mindenféle brutalitásra lesz alkalom. Végre elkezdhetünk játszani.

A játék kezelése igen egyszerű: a jobb gombbal választhatjuk ki a szükséges ige ikonját, a bal gombbal pedig végrehajthatjuk. Ha olyan ponton járunk a képernyőn, ahol az adott utasítás végrehajtható, akkor a kurzor formát vált. Az igék: mászkál, vizsgál, felvesz, beszél, használ, használ (tárgyat), remélhetőleg mindenki felismeri őket. A tárgyakat úgy lehet igénybe venni, hogy a kép bal alsó sarkában található dobozra clickelünk, ekkor bármelyik cselekvést elvégezhetjük a tárgyakkal (kézbevenni a felvesz vagy a használ ikonnal lehet). Mivel *Sam*et fogjuk irányítani, *Max*et úgy kell rávenni valamire, hogy használjuk, mint tárgyat. A kevés igéből ugye logikusan következik, hogy általában a "használ" igével kell ügyködni. Ennyi a kezelés, hátravan még az IO menü, ez F5-re jön elő, a többi F-billentyűt meg mindenki tetszés szerint nyomogathatja.

Kezdődjék tehát a kaland. Először is hallgassuk meg a vadul villogó üzenetrögzítőt. Valaki üvöltve közli: kinyomozta, hogy mi voltunk azok a barmok, akik nekimentek a főúton jó múltkorjában, és fel fog jelenteni blablabla (biztosan *Max* vezetett)... Figyelmünket fordítsuk az egérlyuk felé, amely *Sam* szerint az összes pénzünket rejti. Vegyük fel a pénzt. A céltábla jó móka, ha felvesszük a beledobált cuccokat, *Sam* biztos célzással visszadobja őket (egyszerre...). Nézzünk át a szoba jobb oldalába. Megnézhetjük *Max* csótánytenyészetét, ahol a nyuszi rögtön etetést is rendez egy tavalyi szendviccsel. Számunkra inkább a tenyészet melletti sötétkamra lesz érdekes, ahol a lámpában egy fekete fényű izzót találunk. Ennyi értékes lelet után akár távozhatunk is.

A folyosón rövid intermezzoba botlunk: ahogy elmennénk az ajtó előtt, némi szóváltás után valaki röpülve távozik, majd követi egy kisebb golyózápor is. Ha a fickóval bármit csinálunk, *Max* közli, hogy az esztelen brutalitás az ő feladata, és lelöki a szerencsétlent. Menjünk tovább az utcára.

Az utcán találunk egy titkos ügynököt (meg rengeteg hülye táblát, ezeket most nem idézzük, nézzetek meg mindent alaposan), aki nem más, mint egy nyamvadt kismacska. Beszélhetünk is vele, de csak annyit tudunk meg, hogy az utasítások biztos helyen vannak, és tudnunk kellene, hogyan jussunk hozzájuk. Nosza, uszítsuk rá *Max*et a kis dögre! *Max* a macsekban történő túrkálás után elő is húzza a parancsot, a macskát pedig eldobja a fenébe. Ezután végre a címhez méltóan — *Sam* and *Max* Hit the Road (Use Car, a gyengébbek kedvéért).

Első (első 3) célpontunk a hamburgerrel jelölt helyek. Itt vásárolhatunk egy doboz édességet, és egy-egy hülye *Sam'n'Max* reklámcuccot — kifestőkönyv, öltöztető, carbomber (ez utóbbi a torpedó-játék megfelelője)(természetesen mindegyikkel el lehet szórakozni), és az egyik büfé előtt találunk egy poharat is. Némi társalgás az eladóval, és megtudjuk, hogy bármilyen üveget ki tud nyitni — amikor már voltunk a karneválon, ugorjunk vissza, kérdezzük meg a *Jesse James* kezét tartalmazó üvegről, és máris miénk a kéz, mindenféle csomagolás nélkül. *Max*re időnként rátör a WC-zhetnék. Beszéljünk az eladóval, mire *Max* megkapja a mellékhelyiség kulcsát, amely biztonsági okokból egy reszelőhöz van kötve. Kövessük *Max*et, és várjuk meg az üzlet előtt, majd vitassuk meg vele a kulcskérdést: meggyőzzük, hogy a boltosnak nem is olyan fontos az a kulcs. Ezek után végre elnyargalhatunk a cirkuszi sátorral jelölt helyszínre.

Belépéskor két rendkívül hülye kinézetű alakba botlunk: *Conroy Bumpus* countrysztárhoz és testőréhez van szerencsénk (lesz még velük dolgunk), akik némi idióta bájcsevej után lelépnek. Be kellene mennünk a sátorba, a tűznyelő viszont ezt ellenzi, és elég nyomatékosan adja nemtetszését a tudtunkra. Adjuk neki a parancsot, amit hosszas tanulmányozás után véletlenül meggyújt, így röviden meggyőzi magát az engedély igaziságáról. Irány be. A sátor belsejét egészségügyi okokból nem írjuk le, elég megrázó lesz meglátni... Beszéljünk a *Kushman* fivérekkel, akik elpanaszolják, hogy a jégbefagyott *Nagyláb*, *Bruno*, eltűnt, és eltűnt *Trixie* is, aki egy másik cirkuszi attrakció volt (állítólag énekelt, bár szerintünk a 60 cm hosszú nyaka érdekesebb látványosság lehetett). A fivérek szerint *Bruno* rabolta el a hölgyet, és találjukmeghozzukvisszafenekeljükelstb őket. Szedjük össze az olvadt jég mellől *Bruno* szőrzetének darabkáját. Érdeklődésünkre tarthat még számot *Jesse James* keze is, amely egy üvegben tartózkodik. Hagyjuk el a sátrat a másik kijáraton keresztül. Kint megnézhetjük *Trixie* lakókocsiját, de *Sam* előbb-utóbb közli, hogy nem tud bemenni. Konstruktivabb dolgok után nézve megállapodhatunk a **Wak-a-Rat** játéknál. Feladatunk az, hogy a 40-ből 20 patkányt eltaláljunk (*Max*et is lehet ütni, minden eredmény nélkül). Ha nyerünk, miénk egy izzó nélküli elemlámpa, amibe rögtön bele is tehetjük az otthonról hozott fekete égőt. Vegyük fel a játék melletti nagyítólencsét, majd másszunk oda a nagydarab úcsorgó hapsihoz. Különféle kérdéseket tehetünk fel neki, és kihúzhatjuk belőle, hogy a **Tunnels of Love** nevű helyen lakik *Bruno*nak valami ismerőse, akit kifaggathatunk. Először azonban kipróbáljuk a **Cone of Tragedy**-t (kérdezzük meg róla). Rendkívül érdekes történés veszi kezdetét: hőseink felkötöződnek az említett kúpra, és a kúp... hát, elég sajátos mozgásokat végez. Mindennek eredményeként *Max* a mennyekben jár, *Sam*et pedig kiskanállal kell összeszedni. Miután *Sam* magához tér, közli, hogy az eddig oly gondosan összegyűjtött szemét mind kipotyogott a zsebéből. Jeeeeeeeez... Ha a dagit megkérdezzük a dologról, akkor közli, hogy az **Elveszett Holmik Sátrá**ban érdeklődjünk. Az illető sátor a vidámpark első helyszínéről érhető el, a jobb szélen van. Némi hercehurca után *Sam* visszakapja a tárgyait, valamint egy bonus objectet is: egy mágneshalat (halmágnest?). Ha megvizsgáljuk, rögtön mutat is egy új helyszínt a térképen, de mi ne siessünk oda. Hátra vannak még a **Szerelem Alagútjai**, oda a bódé és a nagy sátor között átmenve juthatunk. Üljünk be a hattyúba (hiányzik a csőre...), és már úton is vagyunk. Bent vegyük kézbe a lámpát, ekkor bal gombbal ki-be kapcsolhatjuk. Természetesen célszerű bekapcsolni, és vizsgáljuk vele a fal sötét részeit. Először egy kaszás kísértetbe botlunk, majd egy kapcsolótáblába. A kapcsolókat *Max* segítségével tudjuk működtetni (történés: *Sam* beledugja *Max*et a vízbe, majd a vizes nyulat a kapcsolótáblához dörgöli). A hajó természetesen megáll, mi pedig kiléphetünk a partra. *Bruno* haverja az ajtó mögött lakik. Az ajtó egy érdekes mechanizmussal nyílik: piszkáljuk meg a jobb oldali fickót (*Sam* megcibálja a szakállát), mire lecsap a hóhér bárdja, és kinyílik az ajtó (*Max* erre azt mondja, hogy többet nem borotválkozik, habár eddig sem tett soha ilyet). Irány be... Mielőtt beszélnénk a furcsa kis fickóval, kapcsoljuk át a kapcsolót, így már újra működni fog a hajó. A Vakondemberrel lehet hosszasan beszélgetni (*Max*et az idegroham kerülgeti), emlegeti is egy *Shuv-Oohl* nevű rokonát, akinek tartózkodási helye régóta ismeretlen, de végül arra jut, hogy éhes (ami elég érdekes, tekintve, hogy egyfolytában zabál). Beszéljünk vele az édességről, mire elégedetten közli, hogy mindig is erre vágyott, és cserébe ad egy kulcsot. Elég érdekes kulcs, inkább pajszerre emlékezt, de ne vitatkozzunk vele. Végül előad egy történetet, amiből kiderül, hogy nem *Bruno* szöktette el *Trixie*-t, hanem fordítva (t-*eixirT* le ettetközs *onurB* men), és menjünk már a fenébe. Tegyünk is így, irány *Trixie* lakókocsija. A "kulccsal" már ki tudjuk nyitni az ajtót (érdekes stílus...), aztán bemehetünk. *Max* rög-

tön elkezd ugrálni a heverőn, de ne foglalkozzunk vele. A ládában egy kosztümre lelünk, a szekrényben pedig egy papírra, amely valami **Gator Golfklub**ot emleget, **Miami**ben. Ennyi nyom már igazán elég lehet mindenkinek, irány a járgány. Először a halas helyre menjünk. Az autóból kiszálva érdekes látvány fogad: egy igen ismerős pasas horgászik iszonyú tempóban, de mire megtölti a hálót, megjelenik egy helikopter, és elviszi a halak javát. A furcsa eseményen tűnődve vegyük fel az egyik vödröt a kút mellől, majd elegyedjünk szóba a pecással. A sok hülyeség mellett megtudjuk, hogy a halakat **Minnesota**-ba viszik, a **Legnagyobb Spárgagolyó Éttérem**be (újabb helyszín a térképen). *Sam* megjegyzi, hogy nagyon tiszteli az urat, és minden filmjét látta, de a rendező tiltakozik, hogy tévedés. Tovább...



A következő helyszín a golf klub lesz. Teljes nevén **Gator Golf Course**: a név találóságáról meggyőződhetünk, csak nézzük meg a tulajdonos kezét. Vegyük fel a növényről a furcsa cuccot (tulajdonképpen egy golflabda-összeszedő), és beszéljünk a tulajjal. Sok hülyeséget mond, inkább látogassunk el a helyszín hátsó részébe. Egy stégre érünk, ahol ismét összefutunk *Mr. Bumpus*-szal. Némi nézeteltérés után boxmeccs kezdődik: *Sam* & *Max* vs. *Bumpus* gorillája. Az eredmény: *Sam* kifekszik, *Max*et pedig a fülénél fogva tartja *Lee Harvey*. Miután a nyuszi nem tekinti magát vesztes félnek, és hevesen csápol, nagydarab barátunk elegáns labdává gyúrja, és *Conroy* az egyik golfütővel beleüti a víztartályba, ahonnan lehet, hogy az alligátorok is elérhetőek (esetleg fordítva...). Miután a páros távozik, *Sam* rosszallását fejezi ki az ilyen tuskó alakok viselkedéséről, majd ügyködni kezd (közben *Max* az alligátorokat becézgeti kedvesen). A golflabdákkal működésbe hozhatjuk a mindenféle szerkezeteket, de inkább próbáljuk a nyuszit kiszabadítani. Cseréljük ki a golflabdás vödröt a halasra (igenigen, bármilyen rémisztően is hangzik...). Vegyünk fel egy golfütőt, és kezdődhet a játék. A vízen letehetünk egy zászlót, az a célzás, a **Swing** ikonnal üthetünk. Minden alligátorral egy vonalba kell ütni egy halat, mégpedig úgy, hogy szép átkelőt alkossanak. Ha mindegyik jól áll, akkor *Sam* automatikusan átkel (ha nem tudjuk, melyik nem jó, akkor próbáljunk odamenni *Max*hez). Némi évődés után (*Max Sam* golftudását kritizálja, *Sam* pedig leereszti a nyuszit a vízbe), visszakapjuk az irányítást, nyissuk az üvegajtót. *Max* kiszabadul, és ad nekünk egy újabb adag *Nagyláb* szőrt, a tartály oldalán pedig megjelenik egy másik ajtó, amely mögött egy kis félgömbre (**Sno Globe**) lelünk, amely a **Mystery Vortex**-ből származik — újabb helyszínt kapunk a térképen.

Akár oda is siethetünk. Ez tényleg egy varázslatos hely: mindenféle tárgyak lebegnek a föld fölött, még egy budi is áldozatul esett a levitációnak. Menjünk be a barlangba, ahol a hülyeségek tovább folytatódnak: lebegő tó, hápogó sétapálca, miegyebek. Van itt 4 db ajtó is, de ezekhez egyenlőre access denied, a méretünk mindig kedvezőtlenül alakul. Menjünk először jobboldalt hátra, ahol egy fejjel lefelé lógó szobába jutunk. Először vegyük fel az újabb *Nagyláb*-szőrzetet, majd beszéljünk az eladónővel. Mivel szinte semmi értelmeset nem tud kinyögni, nézzük meg inkább magát az attrakciót: az Örvényt. Próbáljuk ki. Nagyon szép, sőt, a **Sno Globe**-ot is feltölthetjük vele, azonban a **Globe**-hoz nincs dugó, így valahogy a misztikus izé nem marad bent. Menjünk vissza az előszobába, és próbáljunk szerencsét a tükörnél. Ha használjuk, akkor *Sam* szépen belemászik, és egy érdekes szobába jutunk. Itt három mágnes van (piros, kék, sárga), amelyeket ki-be lehet kapcsolgatni. Itt került sor a játékkal kapcsolatos első komoly káromkodásra, ugyanis elég soká tartott, amíg rájöttünk, hogy a mágnesek által alkotott szín határozza meg az előtérben hozzáférhető ajtó színét. Aarrgghh! Kapcsoljuk be a piros mágnest (bal szélső, a mono-monitorosok kedvéért), és menjünk vissza. Most menjünk be a bejárathoz közeli piros ajtón. Itt találjuk *Shuv-Oohl*-t, a **Tunnels of Love**-ban megismert furcsa ürge rokonát. Ha beszélünk vele *Bruno*-ról, akkor kinyögi, hogy régi barátok, és mentális kapcsolatot fog vele létesíteni. Úgy is történik, barátunk felveszi a szivárvány színeit (egymás után, nem egyszerre), és elrebegi, hogy *Bruno*-t a **Frog Rock** környékén érzi, meg veszélyben van, de többet nem tud mondani a gyűrűje nélkül, amit a világ **Legnagyobb Spárgagolyó**jának építésekor vesztett el.

Irány tehát a golyóbis. Az alsó részén találunk egy házat, ahol valami prof jellegű alakkal jól elbeszélgethetünk, de ez is csak a szokásos hülyeségekkel traktál minket. Fordítsuk figyelmünket a spárga felé. Van ugyebár egy golflabda-összeszedőnk, de hiányzik a vége. Rátehetjük pl. *Jesse James* kezét, és bár ennek semmi értelme nincs, mégis működik. Ha ezzel benyúlunk a gombolyagba, akkor nem érjük el a gyűrűt. Ha viszont a szerkezethez még a mágneshalat is hozzácsatoljuk, akkor a mágnes magához vonzza a gyűrűt, és halleluja... Menjünk most fel az étterembe a felvonóval. Érdekes jelenetnek lehetünk tanúi, amely során egy szakács halat aprít, és a szükségtelen darabokat ledobálja. Ügyet se vessünk rá, inkább menjünk be. Itt egy furcsa fickót találunk (bár ebben a játékban még egy normális karakter nem volt), aki a változatosság kedvéért csavarkulcsokat hajlít. Ha sokat beszélgetünk vele, akkor rengeteg #$%& megjegyzés kíséretében ad nekünk is egy csavarkulcsot. Most akkor nézzük a távcsövet. Logikus lépésként vegyük fel a lift mellett kilógó vezetékeket, és kössük a nézőkéhez. Rövid elektrotechnikai bemutató után ez meg is történik, és *Sam* közli, hogy az épület forgását tudja irányítani ezzel az izével. Mielőtt belenéznénk, tegyük rá a nagyítólencsét, hogy jobban nagyítson (van itt valaki optikus?). Most akkor nézzük... A tájkép gyönyörű, ráadásul mozog. A mozgást úgy tudjuk befolyásolni, hogy a középső kis mezőben lévő kart állítgatjuk jobb ill. bal clickkel. Az a lényeg, hogy megkeressük azon a két dolog egyikét (megvizsgálni akkor tudunk valamit, ha áll a kép), amelyről *Shuv-Oohl* azt mondta, hogy a **Frog Rock** mellett vannak. Ha megvan az első, akkor menjünk tovább, és nézzük meg a következő sziklát, az lesz a **Frog Rock**. Ha megtaláltuk (megjelenik a térképen is), akkor menjünk vissza nyomott fejű barátunkhoz, és említsük meg a gyűrűjét. Nagyon örül neki, és azt mondja, hogy tegyük a három *Nagyláb*-szőrmintát a sziklára, majd öntsük rá a mágikus port (azt majd ad), és csak figyeljünk, valami csodás fog történni. Irány tehát a szikla (hőseink csalódottan állapítják meg, hogy egyáltalán nem hasonlít egy békához...), tegyük rá a szőröket, majd a port, és figyeljünk. Hirtelen leszáll az éj, aztán megjelenik egy csészealj, és elviszi az egész stuffot a szikláról. A csillagok konstellációja viszont hirtelen megváltozik, és azt mondják "Menjetek **Bumpusville**-be". Ti (a készítők) meg az anyátokba...

Menjünk tehát az időközben térképre került helyszínre. Szórakozhatunk a pénzbedobós kúttal, de a lényeg a házban van. Az előcsarnokban megcsodálhatjuk *Conroy* arany, valamint egyéb színekkel ellátott lemezeit, de idővel azért megpróbálhatunk elpályázni jobb felé. Itt egy érdekes, kipárnázott autót látunk. A mellette lévő parókát ne bántsuk (bár érdemes megnézni az eredményt), menjünk inkább fel az autóra. A párnát megvizsgálva kiderül, hogy bűzlik a hajnövesztőtől, tegyük el. Maradjunk még fent, és vizsgáljuk meg a könyveket. Találunk egyet, amely az olyan robotok működtetésével foglalkozik, mint amilyennel már összefuthattunk az előszobában. Próbáljuk meg felvenni az upgrade-elt golflabda-begyűjtővel, természetesen *Sam* az érdeklődve figyelő *Max* fejére ejti a többszáz oldalas füzetecskét. Aztán 15 órán keresztül olvasgatja... Mire végez, *Max* is magához tér, és folytatódhat az action. Az autós szobából kilépve az északi ajtó mögött *Conroy* kedvenc gorillája ücsörög, aki ismét hülye beszélgetőpartner lesz, de annyit megtudhatunk tőle, hogy a szobában lévő **Virtual Reality** géppel irányítja a főnöke a ház biztonsági rendszerét. Persze nem enged hozzáférni... Menjünk ki, majd balra, ameddig tudunk. Itt egy érdekes produkcióban lesz részünk, *Mr. Bumpus* előadja dalban, hogy hogyan tett szert ennyi trófeára (pontosabban nem azt, hogy hogyan, hanem azt, hogy miért) — a háttérben pedig *Bruno* és *Trixie* kísér, néha elektromosan serkentve. Nono! Miután *Conroy* lelép, bekapcsol egy riasztó, úgyhogy ne nagyon lépjünk a fénycsíkba. Menjünk inkább vissza egy helyszínt. Elvileg itt kell, hogy legyen a takarítórobot (ha nincs, akkor keressük meg). Most fogjuk hasznát venni a könyvnek: *Sam* aktivizálja a robotot, és amikor a fejbeütés következtében előjön az agy, valamint egy alaprajz a házról, akkor állítsuk be a dugókat úgy, hogy csak a bal szélső szobát takarítsa. Ha kész vagyunk, akkor click mindkét gombbal (ja, el is felejtettük, a hülye játékokból, valamint a kilátóban a távcsőből is így kell kilépni). A robot elrohan takarítani, a riasztó megszólal, *Lee Harvey* pedig berohan (*Sam* szerint tiszta pavlovi viselkedés...) — szabad az út a **VR** géphez. Használjuk a gépet. Wow! A sziklából húzzuk ki a kardot (eközben láthatjuk, hogy *Max* kissé, hmmm, áldozatul esik *Sam* próbálkozásainak), majd menjünk a barlanghoz. Előjön egy sárkány, amellyel meg kell küzdenünk. Váltsunk a kardra, és clickeljünk valamivel a sárkány mögé. Ha jó helyre ment, akkor láthatjuk, hogy *Sam* felszeleteli a ronda virtuális hüllőt (a valóságban pedig *Max*et lóbálja vadállati módon). A sárkányból csak a szíve marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot. Most menjünk vissza oda, ahol *Bruno* és *Trixie* van, és a csengőn lévő kulcslyukba tegyük be a kulcsot. A riasztó kikapcsol, a párocska pedig boldogan közli, hogy ők most elmennek egy bulira, amelyen csak *Nagyláb*ak és barátnőik vehetnek részt, majd távoznak az illető helyre — újabb helyszín a térképen.



Utazzunk is szépen a buli színhelyére. A szállóba az autó mögötti ajtón tudunk bemenni. Az előcsarnokban találkozunk egy barátságtalan *Nagyláb*bal, aki nem enged be a buliba, valamint egy híres színésznő-

vel, akivel el lehet beszélgetni, és ad utána egy csomó aláírt brossúrát. A brossúrákat megvizsgálva két új helyszínt is kapunk: az egyik egy **dinoszuruszpark** (nocsak, nocsak!), a másik pedig valami bomlott **kertészet**. Látogassuk meg először a **kertészetet**. Hőseink megdöbbenve tapasztalják, hogy itt a zöldségek híres emberek arcaira emlékeztetnek (ez lenne az emberarcú szocializmus mezőgazdasága? (huhh, de rossz vicc volt...)), sőt, egy tábla szerint fénykép alapján nemesítést is vállalnak. Adjuk tehát oda a hölgynek a *Conroy*tól lopott *John Muir* képet, aztán fordítsuk figyelmünket a nagy country-sztárt ábrázoló, padlizsánra emlékeztető növényre. Az eladó szerint véletlen baleset okozta ezt a formát, és nem tud mit kezdeni velük, azóta az összes így nő... Vegyük fel a terméket, és menjünk *Bumpus* úr házához. Az autós szobában ugyebár volt egy paróka, amit nem tudtunk felvenni a riasztó miatt. Viszont nekünk 3. próbálkozásra Max nagy nehezen kinyögte, hogy a riasztó súlyérzékeny. Cseréljük ki a parókát a növényre — nagy *Indiana Jones* action veszi kezdetét... *Sam* megszerzi és elteszi a parókát, a tartó pedig lesüllyed, és *Sam* fejét két nyíl találja telibe. Tapadókorongos... A riasztó persze beindul, *Lee Harvey* meg is jelenik (tényleg pavlovi jellegű a dolog...), és kidob minket. Viszont végre miénk a paróka. Menjünk most a **Jura**... **őslényparkba**. Először látogassuk meg a két nagyméretű dinót (az egyik egy T-rex, a másik meg mammutnak tűnik — hát az mondjuk nem egy tipikus dinoszaurusz...). A kultúrálódás kedvéért beszéltessük is őket a mellettük talált gombok segítségével. Meg lehet nyugodni, idővel mindkettőt elrendezzük (talán a játék írói sem szerették a **Jurassic Park** című, filmnek nevezett förmedvényt?), egyelőre a mammut kerül sorra. *Sam* megállapítja, hogy pont olyan szőre van, mint egy *Nagylábnak*. Ollónk ugyan nincs, de ilyen célokra *Max* is alkalmas — "biztatásunkra" elég rendes fazonigazítást tart az ősemlősön (azt látni kell...), mi pedig egy csomó szőrrel leszünk gazdagabbak. Menjünk vissza a bejárati képhez, és fordítsuk figyelmünket a **Bungee**-zó tömeg felé (érdekes, a közismert sziklába faragott fejek orrlyukaiból ugrálnak ki, természetesen élénkzöld köteleken...). Ha odamegyünk, először egy kátránytóhoz jutunk (ld. **Gyűrűkúra**), amibe kis kölykök csúzdáznak bele, de a tó felett időnként megjelenik egy-egy ugró is. Menjünk fel a jobb oldalon található lifttel, és interjúvoljuk meg a hölgyet, akiről kiderül, hogy olimpiai bajnoka a sportágnak (azonkívül igencsak ki akar kezdeni *Sam*mel a kis szodómiás), és elmondja az alapelveket. Öltözzünk be a paraván mögött, majd végezzünk némi átalakítást egyik jól bevált szerszámunkon (nem kell megijedni, szó sincs körbemetélésről...) — tegyük a poharat a golflabda-begyűjtőre. Most erősítsük a kötelet a derekunkhoz, és *Sam* már ugrik is. Gyűjtsünk egy kis kátrányt az újonnan alkotott eszközzel (nevet inkább nem adnánk neki), és ezek után végre elhagyhatjuk az egész nyavalyás parkot (de majd még visszajövünk)... Menjünk most vissza a *Nagyláb*-buli színhelyére. Az őrködő *Nagyláb* fájlalja a lábát — hátha tyúkszem, adjuk neki a reszelőt. Igazunk volt, tényleg tyúkszem, barátunk hálásan közli, hogy adósunk. Öltözzünk be a női ruhába. Az őr azt mondja, hogy jobb álca kellene. Nos, akkor gyártsunk *Nagyláb* jelmezt: Kenjünk ragasztót a mammutszőrre, majd az egész ragacsos izét tegyük a ruhára. Az alkotáshoz erősítsük hozzá *Conroy* parókáját, és kész is az álruha, ebbe már beöltözhetünk, majd irány a bálterem. Bent a *Főnagyláb* tart beszédet az őket fenyegető veszélyekrőlblablabla, miután befejezte, mi is beszélgethetünk néhány jelenlevővel. Csupa hülyeséget mondanak (szokás szerint), de most még csak el sem lehet hinni a hallottakat. Szedjük fel a borosüveget, és távozzunk észak felé a hátsó ajtón. Itt egy bazi nagy hűtőkamrát találunk, oldalán pedig egy jegpiszkálót, ezt vegyük fel. Most akár távozhatnánk is, de megjelenik *Conroy* (meg persze *Lee Harvey*, az elmaradhatatlan pulikutya is), és el akar fogni minket, mint értékes darabot a gyűjteményébe. Komolyan is gondolja a dolgot, mert elküldi a gorillát hálóért, ő meg valami hülye mágnessel fogvatart minket. Próbálhatjuk győzködni, hogy nem vagyunk *Nagyláb*ak, de nem hiszi el a dolgot. Akkor talán vegyük le a ruhát. *Max* észrevétlenül elslisszol, és kinyitja a fagyasztókamra ajtaját. *Lee Harvey* visszajön azzal, hogy otthonhagyta a hálót, *Conroy* azonban lelkesen leugatja: most ők öltöznek be *Nagyláb*nak. Öltözőfülke gyanánt a fagyasztót szemelik ki maguknak... Használjuk *Max*et az ajtón, erre a nyuszi rácsukja barátainkra, ők meg szépen átmennek jégkockába. Megjelenik *Főnagyláb*, és érdeklődik, hogy ugyan mi a fenét keresünk mi itt. *Sam* közli vele, hogy épp most mentettük meg az összes *Nagyláb*at, mire az öreg főnök meghatottan közli, hogy ez esetben tiszteletbeli vénné választanak bennünket (IQ az egekben...). El is visz minket a medencéhez, ahol négy totemoszlop áll — ezek az oszlopok rejtik a *Nagyláb*ak megmenekülését, de nem tudják a titkukat megfejteni (ha az okára vagyunk kíváncsiak, csak beszélgessümk el egy kicsit *Bruno*-val...). Természetesen ez is a mi nyakunkba szakad.



Lássunk akkor hozzá. Az első oszlop *Sam* szerint valami tornádót ábrázolhat, erről persze (?) eszünkbe juthat a **Mystery Vortex**. Amikor legutóbb ott jártunk, még nem tudtuk a **Sno Globe**-ban tartani az örvényt, de azóta gazdagabbak lettünk pár cuccal. Menjünk a **Legnagyobb Spárgagömb**höz, fel a kilátóba. A tekergetőnek adjuk oda a jégpiszkálót, mire a hülye képességével dugóhúzót csinál belőle. Ezzel szedjük ki a borosüvegből a dugót, és dugjuk a **Sno Globe**-ba. Most menjünk **Mystery Vortex**-be, próbáljuk ki az örvényt, és közben töltsük meg a **Globe**-ot. Nagyszerű...

A második oszlop valami brutális méretű fogsort ábrázol. Ez akár egy dinoszauruszé (pl. egy T-Rex-é) is lehet, de egyelőre ne siessünk a parkba. Előkészületi jelleggel keressük meg halász barátunkat, pontosabban nem őt, hanem a mellette lévő műhalat. A hal alján van egy érdekes csavar, ezt lazítsuk ki a meghajlított csavarkulccsal. Most másszunk bele a halba, és pakoljuk be *Max*et is. Nagy rugdalózás kezdődik, aminek következtében a hal lepottyan, és a horgász felé úszik. Némi rémüldözés és egyebek (horgász a pácban?) után a rendező úr kifogja a bazi nagy halat, majd drámaian elsüllyed. A halért persze megjelenik a helikopter, és hőseinkkel együtt elszállítja a **Legnagyobb Spárgagömb Étterem**be. A vagdalkozó szakács egy pillantást vet a halra, majd bemegy egy nagyobb késért. Ezalatt *Max* segítségével metéljük el a **Spárgagolyó** lelógó végét. Erre persze megjelenik a szakács egy minden képzeletet felülmúló késsel, mire hőseink jobbnak látják leugrani. Miután túlélik az esést, *Max* érdeklődik, hogy hogyan jutunk a kocsihoz. A megoldás egyszerű: az autó máris landol a szokott parkolóhelyen. Most irány az **őslénypark**. Menjünk a T-Rex-hez, és dobjuk a kötelet a fogazatára. A kötél másik végére *Max* kerül. *Sam* kalapácsvető mutatvány helyett csak az autóig hajítja a nyulat, majd odakötik a kötelet a járgányhoz. *Sam* becsukja az ajtót, és... a továbbiakat jótékony homály fedi, de kapunk egy nagy fogat, valamint *Max* megjegyzi, hogy nem lett volna fontos elütni azt a csapat biciklist...

A harmadik oszlop egy ürgét ábrázol, aki egyrészt *John Muir*-ra hasonlít, másrészt zöldségekkel van körülvéve — mehetünk a rendelésünkért a **kertészet**hez.
A negyedik oszlop egy kopasz és egy dús hajú fazont ábrázol — hajnövesztőnk éppen van.

Megvan tehát minden, keressük meg a főnököt (a totemoszlopos helyszínen jobboldalt araszolgatva érhetjük el). Adjuk neki sorban a tárgyakat: **Sno Globe**, **dinoszauruszfog**, ***John Muir* zöldség**, **hajszeszes párna**. Mindegyiket kellő hókuszpókusz után bedobja a vízbe, a megfelelő oszlopok pedig sorra eltűnnek. Végül már csak egy dolog kell a varázslathoz: egy élő *Nagylab*. A főnök éppen tragikus felhívást készül intézni a néphez, amikor *Max*nek eszébe jut a fagyasztott *"Nagyláb"*: *Conroy&Lee Harvey*. Elő is hozza, és bele is dobja a jégtömböt a vízbe. Óriási varázslat következik, melynek során az USA nyugati részét elárasztják a fenyőfák. Mindenki happy (*Bruno* és *Trixie* pl. **Vegas**-ba készülnek, ha azok a rohadt fák szét nem rombolták), a főnök pedig megajándékozza hőseinket (hmmm). Végül visszatérünk az aggódó *Kushman*-brothers-höz, akiknek *Bruno*-ként odaadjuk a *Conroy-Lee Harvey* alkotta *Nagyláb*at. Nagyon örülnek, bár az egyikük kételkedik, hogy vajon *Bruno*-nak mindig négy keze volt-e...

A dolog legvégén jön a credits-lista (soksok marhasággal), valamint lehet lövöldözni az előtérben elvonuló porcelánfigurákra. Game Over...



Egy kicsit nehéz helyzetben vagyunk a játék értékelésénél. A grafika nagyszerű, a hangok és a zenék szintén jól eltalálták, és szerény véleményünk szerint (pontosabban az én szerény véleményem szerint — Bryan) ez a játék akkora baromság, hogy minden eddigi alkotáson túltesz. Egy kis probléma a játékmenetben rejlik: az elején minden bajunk volt a játékkal, mert annyira könnyű volt, hogy az már szinte röhej. Aztán következett egy-két vadabb dolog, ott már sok gondolkodásra volt szükség. Végül is jól elvoltunk a gémmel. Az igazi „probléma" a „rövid" végigjátszás: a Monkey 2-vel vagy 5 órát el kellett tölteni, a Tentacle-höz elég volt olyan 3.5, ehhez pedig nemigen kell több 2-2.5-nél. Mindennek ellenére a Sam&Max a dömpingszerűen megjelenő, unalmasnál is unalmasabb játéközönből még így is magasan kiemelkedik, de ha így fog folytatódni a dolog, annak nem lesz túl jó vége. Please, drága *Lucasarts*, legalább még bennetek lehessen megbízni...

• *Bryan*



Ezt a flipperprogramot, ugyanúgy, mint a *SilverBall*-t, az ***Epic Megagames*** készítette, a kivitelezés ezért nagyon hasonló. A játékot maximum négyen játszhatják. Nyolc pálya közül lehet választani:

1. Android

A cél az android életrekeltése. Ehhez üzembe kell helyezni és aktivizálni az összes alkatrészét, majd installálni és tesztelni a programjait.

- *Skill Shot* (A képernyő tetején lévő kis átjárók) — Ha belőjük a labdát a villogó átjáróba, 2 millió pontot kapunk. Ha öszszegyűlik mind a négy pont az átjárók fölött, 1 millió pontot kapunk.
- *Computer Link Ramp* (A jobb oldali rámpa a képernyőn) — A rámpára lövéssel az androidhoz kapcsolódik a számítógép, és aktivizálódik a bal oldali rámpa.
  A labdát először lőjük be a jobb oldalt lévő lyukba, majd a baloldali célpontokat (a falon) találjuk el, ezután ismét lőjük be a labdát a jobb oldali lyukba. Ezáltal aktivizáljuk az egyes rendszereket.
  A rendszerek teszteléséhez lőjük a labdát a baloldalt fent lévő lyukba (egy út vezet hozzá).
- *Computer Ramp* (A képernyő baloldalán lévő rámpa) — Ezzel a rámpával kelthetjük életre az androidot, miután az összes programot installáltuk hozzá.
  A *Computer rámpa* aktivizálásához lőjük a labdát a jobb oldali rámpára. Ezután kezdhetjük el a programok installálását. Ehhez meghatározott alkalommal kell fellőnünk a labdát az egyes rámpákra.

Az egyes üzenetek jelentése:

SHOOT RIGHT RAMP TO LINK TO COMPUTER — Lődd a labdát a jobb oldali rámpára.
BASIC IO — SHOOT ALL RAMPS — Mindegyik rámpára lődd fel egyszer a labdát.
AI — HIT ALL RAMPS AND TARGETS — Találd el az összes célpontot és lődd fel a labdát az összes rámpára.
AI2 — SHOOT RED TRIANGLE PATHS — Lődd fel a labdát a piros háromszöggel jelzett utakra.
DATABASE — HIT ALL SINK HOLES — Lődd be a labdát az összes lyukba.
ACTIVATE — HIT ALL TARGETS — Találd el az összes célpontot.

2. Pot of Gold

A cél a szivárvány végénél lévő aranyak összegyűjtése azáltal, hogy előrehaladunk a szivárvány színein, koboldokat és nyúllábakat gyűjtve össze.

- *Rainbow Lane* (A képernyő két szélén haladó, fent kanyarodó út) — Ha ezen átlőjük a labdát, bonus pontokat kapunk.
- *Bullseye Targets* (Színes korongok a pálya különböző részein, a továbbiakban céltáblák) — 100 ezer pontot kapunk ezekért. Ezek segítségével juthatunk előbbre a szivárvány színein. Ha mind a hármat eltaláljuk, elkapunk egy koboldot.

A különböző színek:

- **Lila** — Ez a kiindulási szín. A továbbhaladáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot az oldalt lévő négylevelű lóherés célpontokból (Ezentúl : célpontok), lőjük a labdát az egyik rámpára, majd találjunk el egy céltáblát.
- **Kék** — Az előrejutáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot az oldalsó célpontokból, majd a labdát lőjük kétszer a rámpákra.
- **Zöld** — Lőjük a labdát a süllyesztőlyukba (a két rámpa tövénél), ezután háromszor a rámpára, majd találjuk el az egyik céltáblát.
- **Sárga** — Lőjük a labdát a szivárványútra, hogy kigyulladjon az extra labda lámpája. Az előrejutáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot a célpontokból, lőjük a labdát háromszor a rámpára, majd a szivárvány átjáróra, és végül találjuk el az egyik céltáblát.
- **Narancs** — Gyűjtsük össze mindkét célpontsorozatot, majd lőjük a rámpára a labdát háromszor, ezután egyszer a szivárványútra, majd az egyik céltáblát találjuk el.
- **Vörös** — Szerezzük meg a fazék aranyat.

3. Excalibur

Az öt felső átjáró segítségével a SWORD szó rakható ki. Ha ez sikerült, 5000 pontot kapunk.
Ha a két lándzsás átjárón átlőjük a labdát, akkor rövid időre meggyullad a csillag célpont.
Ha eltaláljuk mindkét céltáblát, akkor a középen lévő EXCALIBUR feliratból meggyullad egy betű.
A labdavisszalövők (a pálya szélén, ahol kimehet a labda) akkor működnek, amikor a csillagokban lévő gyémántok világítanak.
Ha meglőjük a pályán lévő labdát, az felrepül a rendelkezésére álló sávban. Minél magasabbra repül, annál több pontot kapunk.
Ha a bal oldali lándzsás átjárónál lévő forgó lapot eltaláljuk, az a labda sebességétől függően elkezd pörögni. Minél tovább pörög, annál több pontot kapunk.
A bal oldali céltábla 1000 pontot ér, de ha mindkét céltáblát eltaláljuk, és belelőjük a labdát a süllyesztőlyukba (kb. a pálya közepén van), akkor 5000 pontra nő az értéke, ha pedig kirakjuk az Excalibur feliratot, akkor 10000-re.

4. Crash and Burn

A három körből álló versenyt kell megnyernünk.
Az első, majd a következő körökhöz lőjük be a labdát az összes süllyesztőlyukba.
A célvonal-süllyesztő (bal oldalon) bekapcsolásához lőjük fel a labdát mindkét rámpára, majd lőjük meg a kereket (jobb fent). Amikor ég ez a lyuk, üssük be a labdát a harmadik hely eléréséhez.

Ha eltaláljuk az ütközőt (a bal felső sarokban), 50 ezer pontot kapunk, és 1 millióval nő a *jackpot*.

- *Pit Stop* (középen, a felső harmadban található lyuk) — Ha mindkét rámpán végigment a labda, ez megyullad. Ekkor lőjük be ide a labdát. Ezután 15 másodpercünk lesz, hogy eltaláljuk a bal oldali rámpát. Ezért 5 millió pontot kapunk.

Ha a jobb fent levő keréken lévő lyukba nyolcszor belőjük a labdát, egy extra labdát kapunk. Ha ezután még nyolcszor eltaláljuk, nagy bonust szakad a nyakunkba.
Ha a jobb oldali rámpa nem világít, akkor 100 ezer pontot kapunk érte. Ha 240 mérföldes sebességnél gyorsabban lőjük fel a labdát a bal oldali rámpára, a jobb oldali világítani kezd, és ha ide lőjük a labdát, akkor bezárja (*Ball Lock*).

- *MPH Rámpa* (a bal oldali rámpa) — A rálőtt labda sebességétől függően (0-300 mph) kapunk pontot.

5. Magic

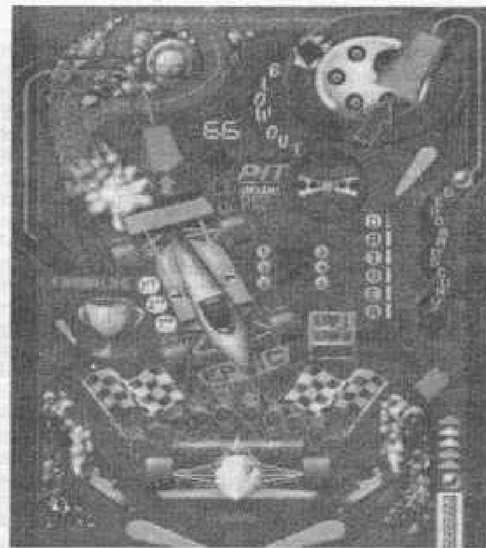
Ha a labdát belőjük a felső lyukba, kigyulladnak a piros ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.
Ha összegyűjtjük a MAGIC felirat betűit, 10000 pontot kapunk.

A középső piros céltábláért a világító laptól függően kapunk pontot:

Kör ász	— 100 pont
Treff ász	— 200 pont
Pikk ász	— 300 pont
Káró ász	— 400 pont

Ha eltaláljuk a bal vagy a jobb oldali ütközőt (lent), akkor az égő kártya vált a következőre.
Ha a fenti sárga ütközőkapcsolót (bal oldalt a sárga céltábla mellett) találjuk el, kigyulladnak a sárga ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.

Ha a labda jobb vagy bal oldalon megy ki a pályáról, 1000 pontot kapunk.
A bal oldali sárga céltábláért 50, 75, majd 100 pontot kapunk.



6. Jungle Pinball

Amikor összegyűjtjük a jobb oldali, kék célpontokat, leesik egy alma a fáról. Amikor mindegyik alma leesett, kigyullad a *jackpot*.
Ha összegyűjtöttük a bal oldali célpontokat, kigyullad a bal felső süllyesztő. Ha ezután belőjük ide a labdát, kigyullad a bal oldali rámpán a nyíl. Ha ekkor rálőjük a labdát erre a rámpára, a következő események valamelyike történik:

- *Jungle Hunt* — Minden célpont 100 ezer pontot ér. Ha mindet eltaláljuk, 3 millió pontot kapunk.
- *Treasure Trove* — Minden célpont 180 ezer pontot ér. Ha mindet eltaláljuk, 6 millió pontot kapunk.
- *Double Jackpot* — A *jackpot* 10 millió pont.

Ha összegyűjtöttük a jobb fent található I-II-III célpontokat, kigyullad a jobb felső süllyesztő. Ide belőve a labdát a jobb oldali rámpa fog világítani. Ha a labdát erre a rámpára rálőjük, három esemény történhet:

- *Beehive* — Ha a bal oldali, kígyóval jelzett átjárón átlőjük a labdát, a számlálón megmaradt idő milliószorosát kapjuk.
- *Jill Adventure* — Lőjük a labdát a rámpára, mielőtt lejár az idő, és így 5, 10 vagy 50 millió pontot kapunk.
- *Jelly Fish* — Lőjük meg a forrást a pont növeléséhez, majd találjuk el időben a medúzát, így egy csomó ponthoz jutunk.

Ha belőjük a labdát a béka/hangya lyukba, kigyullad egy betű az egyik feliratból. Mikor összegyűlik a szó, 1, 2 vagy 3 millió pontot kapunk.

7. Deep Sea

Ha belőjük a labdát a zátonylyukba (középen a felső harmadban lévő lyuk), az 50 ezerről induló bonus 50 ezerrel nő. Mikor elérjük a 300 ezret, kigyullad a kincses rámpa (a bal oldali rámpa), és megkaphatjuk a kincset.
Ha tízszer fellőjük a labdát a kincses rámpára, egy extra labdát kapunk. Ha még tízszer, megkapjuk a kincset, majd ha még tízszer, akkor a *jackpot*ot. Amikor világít, és rálőjük a labdát, bonus pontot kapunk, ami 5 millióval növekszik.
A bal oldali célpontokat eltalálva 50 ezer pontot kapunk. Ha mindet eltaláljuk, a kincs értéke 1 millióval nő.
Ha eltaláljuk az összes süllyesztőt, kigyullad a *"levegőtöltő lyuk"* (a jobb oldali rámpa alján). Ha ide belőjük a labdát, újratöltődnek a légtartályok, és 5, 10 vagy 15 millió pontot kapunk.
Ha a labdát fellőjük a *rájafarok átjáró*ra (bal oldalt, a rámpa mellett), kigyullad a jobb oldali rámpa. Ha ötször végigmegy ezen a labda, az ütközők értéke 4-szeresére nő, 15 másodpercre. Ha tízszer átlőjük ezen az átjárón a labdát, kigyullad, és ha ezután még egyszer rálőjük, 5 millió pontot kapunk.
Ha eltaláljuk az *"elsüllyedt hajó"* lyukat (a jobb oldali rámpa alatt), visszaszámlálás kezdődik. Lőjük bele a labdát az idő lejárta előtt. Ekkor növekvő bonus pontot kapunk, ami kezdetben 1 millió.
Miután az összes időre menő eseményt teljesítettük, elérhető lesz a *jackpot*. Ezek az események a következők:

- *Shark Attack* — Lőjük be a labdát a *"levegőtöltő lyukba"*. Ha sikerül, 10 millió pontot kapunk.
- *Diver* — A *kincses rámpá*ra kell fellőnünk a labdát.
- *Danger* — Az *"elsüllyedt hajó"* lyukat háromszor el kell találni.
- *Timer* — Lőjük be a labdát a "levegőtöltő lyukba". Ezért 8 millió pontot kapunk.

8. Enigma

A pálya négy szintből áll. A feladatok a következőek:

1. **Szint**
   Találjuk el a piros gyémántokat egymás után, majd a piros cipőt. Kerüljük el az aknát. A többi tárgy eltalálásakor extra pontokat kapunk.
2. **Szint**
   Találjuk el a pálya közepén lévő téglákat, majd, amikor megjelenik, a sárga gyémántot.
3. **Szint**
   A kis fehér gyémántokat találjuk el, elkerülve az aknákat és a csapdákat. Az utolsó gyémánt eltalálása után go tovább.
4. **Szint**
   Találjuk el a négy gyémánt célpontot. Ha kihagytuk az összes gyémántot, lőjük meg a macit és a következő sorozat célpontot. Amikor megjelenik a "Ball Lock", lőjük bele a labdát, hogy a következő szintre jussunk.

● *DINO*



Fantasy rovat

Köszöntök minden kedves ember, tünde **(azért már itt is kijön a fajelmélet!)**, féltünde, törpe **(mostnemúgy)**, félszerzet, gnóm **(ld. előző)**, ork, fél-ork... etcetera Olvasót! A dolgok állása szerint az *AD&D-RPG-FANTASY* teljesen beleette magát a fiatalok agyába **(ami nem baj, hiszen mindenki szerette kiskorában a meséket. Azért érdekesen néznének, ha valaki megjelenne egy „101 népmesével", de ha a Gyűrűk Urát, az első igazi fantasy-t, olvassa, akkor no problem)**, ezért egyre többen keresnek egy *közérthető és tartalmas magyar információt*, a ***számítógépes és „élő", csoportban játszott*** játékokhoz/ról. ***EZEN SZERETNÉNK SEGÍTENI.***
Ettől kezdve — no meg persze ha Ti is akarjátok — elindulna egy sorozat, ami egy **összefoglaló képet** szeretne **adni**. A ***számítógéppel*** játszott játékok (*pl.* ***16bit****: Eye Of Beholder, Ultima sorozat,* ***8bit****: Krynn trilógia, Bard's Tale...*) **iO!**val egyszerűbbek és gyorsabbak, mint az ***„élő"*** csoportjátékok, ám ez utóbbi sokkal alkotószerűbb és változatosabb, habár „csak" lelki szemünk előtt jelenik meg egy gusztustalan troll, a táj, egy sexy elf nőci **(asszociációkból 5ös!!! Gusztustalan -"domborulatok" - sexy...)**, stb. **De akár géppel, akár társainkkal játszunk — itt lényeges és alapvető infókat fogunk ismertetni, később meg különlegességeket.** Reméljük ennyi po... irogatás megérte bevezetőnek, akkor kezdjük, de előtte még annyit, hogy nem árt pár „szakirodalom". Valahogy el kell kezdeni... *MAGYAR könyvek:* **Gyűrűk Ura, A bábó** *(The Hobbit)*, **DARGONLANCE —Sárkánydárda Krónikák, Rózsa Lovagja —kötetek, Tűzokádó Sárkány, Káosz —4 kötet** ***(Káosz Szava, -Szíve, -Éve, -Káosza)***. Ezen kívül van még pár rakás, no meg egy adag *angol nyelvű kódex*, stb. NOS, AKKOR vágjunk bele:

Egy játék egy képzeletbeli, általában a középkort idéző világban játszódik. Csoportos játékban ehhez kell egy **Dungeon Master** (**DM**), aki magát a szinteret elképzeli. Minél jobb a fantáziája, annál érdekesebb lesz maga a játék. Gépen ez természetesen *előre adott*, s végül is a gép és a programozók a **DM**-ek. Saját és esetleg istenünk, -eink céljaiért, az egyetemes **iO!**ért és rosszért **(ez az egyik hátránya a számítógépes játékoknak, hogy én még nem láttam játékot, amiben a Világ elpusztításáért lehetett volna küszködni...)** harcolunk, mi és a csapatunk **(vannak Oi!an játékok, ahol egy ideig egyedül kell kolbászolnunk, és később — esetleg — hozzánkcsapódik pár dude)**, mert a világban sok, különböző erősségű szörny, ellenfél van. Az, hogy különbözőek, nem csak a fajták közötti különbséget jelenti. Itt arról is van szó, hogy egy középkori világból, ami hemzseg a sárkányoktól, stb. simán átcsöppenhetünk egy jövőbeli világba, ahol robotokkal kell megküzdenünk, esetleg egy mostani típusú világba, ahol katonák géppisztollyal esnek nekünk, miközben mi ott állunk egy szál bőrszerkóban, karddal, pár cuccal... ha mondjuk barbárok vagyunk, de akármik lehetünk **(gépen néha adott a karakter)**. Persze akármilyen világ lehet, ez a **DM**-től (**vagy a programtól**) függ. Karakterünk összképe meghatározott, de fejleszthető, ez a játék lényege — minél több harc, küldetés, stb., annál több tapasztalati pont, ügyesség, stb. járul. Csoportjátékban ki kell dolgozni a karakter **teljes** hátterét, mint egy önéletrajzot. Minden a fantáziátokon múlik, a mellettetek álló karakterekre, haverokra pedig úgy kell tekinteni, mint a nekik, a játékban megfelelő személyre **(ezentúl kevésszer írom oda, hogy gépen ez máshogyan van. Erre mindenki rájön maga, csak a fontosabb eltéréseknél firkantok...)**. A szabályossághoz NEM kell szigorúan ragaszkodni, egy, a **iO!**t szolgáló embernek is vannak pl. rossz napjai, stb., nem?! A csoportjátékban a játék létfeltétele a dobókockák, amikkel meg lehet határozni a kül. pontokat, történéseket. Be kell szerezni **4-6-8-10-12-20** és **100 (ez utóbbi lehet pl. két tízes is)**-oldalú dobókockákat, de egy számítógépes *RND-függvény* is megteszi **(GONDOLOM ehhez nem kell magyarázat, de ha igen, és sokan kéritek, akkor...)**. Most kissé beleugrunk a dolgokba, de semmi probléma, pár szám után a „legdilettánsabbak" is megvilágosodnak... szóval akkor jönnek ***FONTOSABB***

KARAKTERFAJTÁK és TULAJDONSÁGAIK:

EMBER ***(Human)***: mit is írjunk. Optimistán megfogalmazva nézzünk körbe a Világban, és pontos képet kapunk. Pesszimistán is. Az emberek között viszont legalább *nincs akkora széthúzás, mint a többi faj között*... Az **összes tünde, törpe, gnóm, félszerzet** fajt ***eltűri***, a **fél-tündéket** ***tolerálja***.

TÜNDE ***(Elf)***: nagyon hosszú ideig élnek, *1000 év* felett. Nem túl magasak, testük kidolgozott, szálkás — *erősek, gyorsak és ügyesek*. Legjellegzetesebb fülük, ami cimpa nélküli és *hegyes, nagy*. Szemük *mandulavágású*, tekintetük éles. Szeretik a természetet, hiszen benne és vele élnek. Szépség és esztétikakeresők, ez érthető is, hiszen rengeteg szépet láthatnak életük alatt... és rosszat is, emiatt *túlnyomórészt a IO! ügy szolgálatában állnak*. Sokat ünnepelnek, táncolnak, énekelnek. A pénz számukra nem OI!an csábító, hiszen megtanulják és tapasztalják igazi értékét **(ekkora baromságot!!! Pénzen pl., mert más** ***véletlenül*** **nem jut eszembe; el lehet menni INNI!!!) (Pl. szőke káolát — CoVboy)**. *Intelligensek*, ezért is képesek nagyrészt ellenállni a *bűvölő* és *altató* mágiáknak. Az *íj és nyíl* a kedvenc és legjobban kezelt fegyverük, mivel szemük nagyon éles, *este is látnak*, az élőlények hőkisugárzását, vöröses képként, magyarul *infralátás*uk van **(tudom, tudom; egyszerűbb lett volna ezzel kezdeni)**, de ezt megzavarhatja a csoporttársaik fémvértje. A *rövid kardokat* és a *mágiát* is kedvelik és használják. Ha csak félszerzetekkel és tündékkel van, akkor nehéz meglepni, mert mindkét fajta *kitűnő rejtőzködő és remek hallású, látású*. Az erdőkben szinte *észrevehetetlenek*... nyomuk a téli havon szinte láthatatlan, még saras időben is szinte *lehetetlen őket követni*. Légiesek és nagyon bírják a gyűrődést, *nem fáradnak ki*.

- ***Vízi tünde:*** a tündék az első értelmes lények, az emberek előtt — nekik a „túlvilági élet" nem emberi vonatkozású, életük végefelé elutaznak a nagy vizeken keresztül *„Nyugat"*-ra, ahová halandó nem teheti be a lábát. Emiatt is szeretik a vízitündék a tengerek közelségét, szeretnek utazni, bejárják a világot. Az ősi vér viszont minden tündében benne van, ha bármelyik meglátja a tengert, nem tud azontúl másra gondolni OI!an nagy érzéssel, hiába is volt addig az erdő szerelmese. A **törpöket** ***nem bírja***, a **más tündéket** ***eltűr***, kivétel a **sötét-tündék**, ezeket ***nem szereti***, a **fél-tündéket** ***támogatja***, a **gnómokat** ***segíti***, a **félszerzeteket** ***elviseli ill. támogatja*** *(irhafakók)*, az **embereket és fél-orkokat** ***nem kedveli***.
- ***Szürke tünde:*** Az *általános* tündék. Akiket néha meg lehet lelni, mert nem élnek annyira elzárkózva, mint pl. az *erdei tündék*. A **törpöket** ***nem szereti***, ugyanigy a **vízi tündéket** és **fél-orkokat** sem. A **sötét-tündéket** egyenesen ***gyűlöli***. Más **tündéket, fél-tündéket** és az **irhafakókat** *(félszerzet-fajta)* ***kifejezetten bírja***. Az **embert** és a **földalatti gnómokat** ***eltűri***, a **félszerzetek további fajtáit** *(gyaplábúak, sztúrok)*, és a **felszíni gnómokat** ***támogatja***.
- ***Erdei tünde:*** Ha ő nem akarja, akkor *nem lehet vele találkozni*. Magában *az erdőben él*, „kölcsönösen" segítik egymást, meggyógyítja és védi, gondozza a fákat, növényeket, állatokat, „azok" is segítenek neki, *elrejtik és segítik, jelzik a veszélyt, a behatolót*, stb. A *fákon él*, faházakban, láthatatlanul de ahhoz képest nagy számban. Relatív *legügyesebbek* és *legjobban nyilazók*. A **törpöket** ***nem szereti***, ugyanigy a **vízi tündéket** és **fél-orkokat** sem. A **sötét-tündéket** egyenesen ***gyűlöli***. Más **tündék, fél-tündék** és az **irhafakók** iránt kifejezetten ***bizalommal*** van. A **gnómokat** és az **embereket** ***eltűri***, a **többi félszerzet-fajtát** pedig ***támogatja***.
- ***Magas tünde:*** Nem sokat tudunk erről a rétegről **(sajnos nem beszélgettünk sokat...)**, de ők a legnagyobb vándorok. A **törpöket, vízi-tündéket** és a **fél-orkokat** ***nem kedveli***, a **sötét tündéket** ***gyűlöli***, más **tündéket, fél-tündéket** és az **irhafakókat** ***szereti***, a **többi hobbitfajtát** és a **gnómokat** ***támogatja***, az **embert** ***elviseli***.
- ***Sötét tünde:*** *Nagyrészt a gonoszt szolgálja*, fekete, sötét árnyalatú bőr és fehér, ezüst a haj. Talán a *legjobb mágia-értők*, legalábbis a rossz (?) oldalon. **Gyűlöli** a **szürke**, a **magas** és az **erdei tündéket**, a **földalatti gnómokat**. A **vízi-**, és **fél-tündéket, félszerzeteket** és **felszíni gnómokat** egyszerűen ***nem kedveli***, a **szürke törpökkel** ***szimpatizál***, a további **törpéket** ***nem keveli***, az **embert** ***elviseli*** és a **fél-orkokat** ***támogatja***.

TÖRPE, TÖRP ***(Dwarf)***: strapabíró kis népség. Szó szerint, mert kb. *120-135 cm magasak*. Imádnak bányászni és a *legjobb építőmesterek*, szeretik a hegyeket és barlangokat. *350-500 évig élnek*, keményen dolgoznak, nem fogékonyak a tréfákra, *nagyon IO!I harcolnak, erősek, kitartóak és bátrak*. Egyébként eléggé babonásak, a *mágiához nem értenek*, inkább *harci fejszéikkel, ami a kedvenc fegyverük*, veszik kezelésbe az ellenfelet. Szeretik a drágaköveket és az értékes fémeket, **IO!** *fémművesek*, nekik vannak a *legerősebb fegyvereik, mellvértjeik, pajzsaik, láncingeik, harci kesztyűik és sisakjaik* — a legértékesebbek *mithril*-ből vagy *platina* és *titán* felhasználásával, soXor drágakövekkel kiverve. Alaptulajdonságaik közé tartozik az, hogy *nem szeretik a tündéket (és azok sem viszont)*, ezenkívül *utálják a lovaglást*. A *vízi járműveket* pedig egyszerűen *gyűlölik*, rögtön tengeribetegek lesznek. Az *orkok, fél-orkok, trollok, ogrék, (hob)goblinok óriások és titánok ellen előnnyel támadnak*, mivel gyűlölik és ismerik őket, ezek a lények pedig *hátránnyal támadnak rájuk*. *Dombos és hegyes vidékek barlangjaiban* élnek. Haláluk után egy kőcsarnokba kerülnek a „kövek gyermekei". *Ellenállók a varázslatokkal és a mérgekkel szemben*, ezek ellen mentődobásuk lehet. Megsaccolhatják a talaj alatti *mélységet*, ezen kívül pár ***AD&D kódex*** szerint *infralátásuk* van, méghozzá *18. 30m* távolságban **(minden szabályszerűség rajtatok múlik. Játékokban még nem láttam természetes infralátást, a csoportjátékban pedig a játékosok alakíthatnak a karakterek jellemzőin, természetesen bizonyos határokon belül. Magyar, és még pár angol nyelvű könyvben még nem találkoztam infralátású törpével...)**. A *lejtést, barlangok felépítését, csúszószobákat, -falakat, állalakat, gödröket, csapdákat is érzékelil*, természetesen ha figyelnek rá. Legutoljára írjuk le *LEGFONTOSABB* tulajdonságukat: *IMÁDJÁK A SÖRT ÉS EGYÉB SZESZFAJTÁKAT!!!* **Összesen három fajtájuk van;**

- ***Dombi törpe: Kifejezetten komálja:*** **hegyi törpe, felszíni gnómok, sztúrok, irhafakók** *(két félszerzet-fajta)*, ***támogatja:*** **gyaplábúak** *(ld. előbb)*, ***elviseli:*** **emberek, fél-tündék, földalatti gnómok,** ***nem szereti:*** **szürke törpék, tündék,** ***gyűlöli:*** **sötét tündék, fél-orkok**... Fejlettebb kultúrával és településekkel rendelkeznek.
- ***Hegyi törpe: Kifejezetten komálja:*** **dombi törpék, irhafakók,** ***támogatja:*** **gnómok, további félszerzetek,** ***elviseli:*** **emberek, fél-tündék,** ***nem szereti:*** **szürke törpék, tündék,** ***gyűlöli:*** **sötét tündék, fél-orkok**, ezek a szorultabb helyzetben támogatják az embereket és egymással is **IO!I** kijönnek.
- ***Szürke törpe:*** Nagyrészt *törvényesen gonoszak*, a törpék szégyenei. Kövérek és bőrük sötét. ***Komálja*** a **sötét tündét,** ***támogatja*** **a sztúrokat,** ***elviseli*** **az embereket, fél-tündéket, -orkokat, gyapjaslábúakat** és **az irhafakókat.** ***Nem szereti*** **a többi törpét** és **a gnómokat,** ***gyűlöli*** **a további tündéket**.

FÉLSZERZET, HOBBIT ***(Hobbit)***: Habár még a törpéknél is alacsonyabbak *(max 120cm)*, mégis inkább az *emberekhez állnak közelebb*, de tovább élnek *max. 130* évig. Imádnak kajálni, jókat inni, vigadozni **(Segítség, a HQ hemzseg a „félszerzetek"-től!!!)**, egymást **IO!I** megszivatni **(NO more AIDS)**. *Kerek arcúak, hajuk göndör, a talpuk és fülük szőrös* **(HOPPA, elérkeztünk a Váci street-re!)**. *Nagyon egészségesek, ellenállók a mérgekkel, mágiával szemben*. A fegyverek közül a *dobófegyverek, parittyák és íjak, nyilak* a kedvencei, szeme nagyon éles, keze pontos. Ugyanúgy *meglephetnek* ellenfeleket, mint a *tündék*, ők is a természetben élnek, csak *föld alatti (luxus)lakásokban*. Ritkán láthatóak; *óvatosak és nagyon IO!I rejtőzködnek*. Külsőre eléggé puhányok, de vészhelyzetben rögtön harcképesek, kemény ellenfeleik a rájuk támadóknak. Ez az *EGYETLEN többrétegű faj, amely között nincsen SEMMI széthúzás és keveredve is békében élnek*.

- ***Sztúr:*** *Infralátásuk*, mint a törpöknél *(18.3m)*. Nem kerülik annyira az *embereket, erősebbek, válluk széles, kezük lábuk nagyobb, jobban szeretik a síkságot és folyópartokat.* ***Kifejezetten komálja:*** **a IO! törpöket** *(hegyi és dombi)*, ***támogatja:*** **sötét törpe, erdei-, magas-, szürke tünde, gnómok,** ***elviseli:*** **vízi tünde, ember, fél-tünde, fél-ork,** ***nem szereti:*** **sötét tünde**.
- ***Irhafakó:*** *Világosabb bőr és haj, magasabbak és karcsúbbak* a többieknél, *fákat és erdőket* kedvelik. Talán ezért is vannak **IO!** kapcsolatban a *tündékkel, több tehetségük van a nyelvekhez és dalokhoz, mint a kézművességhez, jobban szeretnek vadászni, mint a földet túrni*, a szabad életet választják. *Kalandvágyók, ami nem jellemző a hobbitokra*. Sokan közülük a nemzet(i???)ségeknek *vezetői* lesznek. ***Kifejezetten komálja:*** **szürke-, magas-, erdei tünde, fél-tünde,** ***támogatja:*** **a IO! törpöket** *(hegyi és dombi)*, **vízi tünde, felszíni gnóm,** ***elviseli:*** **sötét tünde, szürke törpe, földalatti gnóm, ember, fél-ork**.
- ***Gyaplábú:*** *Vékonyabbak és alacsonyabbak, bőrük barnább, szakálluk nem nő, lábbelit nem viselnek*, mivel talpuk eléggé strapabíró (innét is a nevük). Leginkább a *hegyvidékeknél és domboldalaknál* találhatóak. A *törpökkel* **IO!** *viszonyban* vannak, nem szeretnek helyet változtatni, többségük kitart az *alagutakban és odúkban* való lakásnál. ***Támogatja:*** **IO! törpék, szürke-, magas-, erdei tünde, felszíni gnóm,** ***elviseli:*** **szürke törpe, vízi tünde, fél-tünde, ember, fél-ork, földalatti gnóm,** ***nem szereti*** **a sötét tündét**.

Nna, kezdésnek ennyit, azt hiszem a legjobb lesz, ha bevárjuk a véleményeteket, folytassuk-e a rovatot, s ha igen, mely dolgokat vesézzük ki jobban. Addig is viszlát!

• Jahny (Mr.Aceface, Xinó, stb.)

DARK SUN *(PC)*

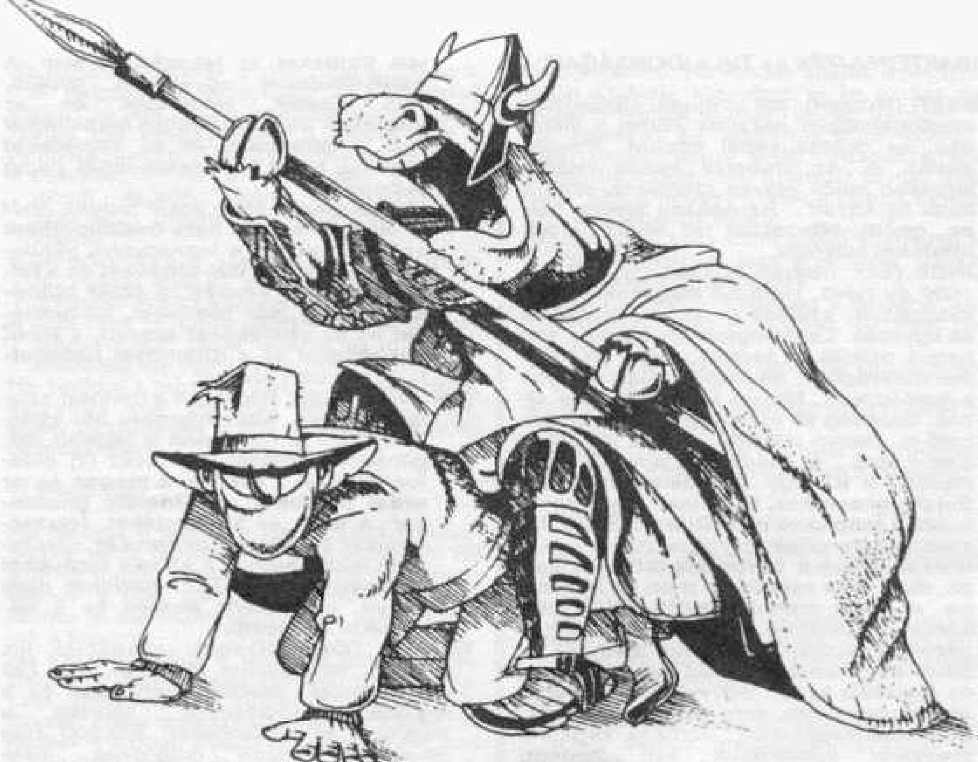
Imhol kis kiegészítés a nemrégiben elkövetett *DSUN*hoz. Meglepő módon ezt most nem egy olvasó küldte, hanem rászántam magamat és egy kicsit megint belenéztem. Kezdjük talán azokkal az infókkal, amik senkit sem érdekelnek: A legnagyobb gond az volt, hogy valahogyan elsiklottunk egy igen fontos tény felett, miszerint az a templar, akit *Chahl* kisért, nő volt. Aztán egy kis gépelési hiba is akadt, ami pont egy kellemetlen helyre került. **REMINESZENCIA** volt odaírva a **REMINISZCENCIA** helyett. A különbség óriási. Ha valakit megzavart volna: a #40-ben varázslat cimszó alá írtunk pár pszionikát, a **GRAFT WEAPON**-t és a **FLESH ARMOR**-t. Kötekedések elkerülése végett korrigálunk. **Nibenay** pedig nem túlságosan szomszédos városállam, ám ha egy kicsit erőltetjük a szemünket, az is lehet. A **PSIONIC BRACELET**-ek ugyanazt a szerepet töltik be a pszionicistának, mint a varázslóknak a tekercs, és ugyanúgy is kell használni. A **TOHR—KREEN** nem a **THRI—KREEN** elitje, csak rokona. Ezenkívül lényegi hiányosságok, kezdjük a karakterszerkesztésnél.

Érdekességképpen megjegyzendő a női egyenjogúság biztosításának egy érdekes modja a programban. MUL-ok ugyan csak férfiak lehetnek, ám a THRI—KREEN-eknek csak feminin változatuk választható. Nagyon ügyelhetnek erre, mert pl. az egyik (és még pár másik) *DARK SUN*—os kiadványban (és valószínűleg másféle kiadványokban is) bekezdésenként váltogatják a személyes névmás nemét. Szép kis káoszt okozott... Osztán vigyázzunk nagyon a duálkasztokkal, mert nagyon szép kis limitet kapnak: maximum háromféle osztálya lehet (mármint a programban). Ezután vegyük nagyító alá a leírás érdemi részeit: Az arénában szépen le lehet szedni a keselyűket is, a gép meg alaposan meg is fosztja tollaitól. Később a tűzhelynél megkérdezi, hogy megsütjük-e. Valamire még jó lehet, esetleg a következő, vagy a harmadik részben ezzel kell a sárkányt lekenyerezni, vagy ebben lesz elrejtve a nonpluszultra artifact, stb...

Az arennában ÉK felé egy másik kimadzagolt figura is szenved. Vizért epedezik. Ha valaki akar párszáz XP-t, adjon neki (a köcsögbe töltve), majd szabadítsa ki. Örömében rögtön nekiáll kérdezősködni, hogy mi ugye a népnemzeti *Fátylas Szövetségtől* jöttünk. Persze, persze, mondja megértő hangon a kalandor a napszúrottnak, együttérzően simogatva a beteg fejet. Most azt szeretné elérni, hogy fogadjuk be őt is a tagok közé. Igen, hogyne, mind hatalmas mágusok és mágus-szövetségesek vagyunk... Segíteni is hajlandó, igaz, jobb ha mire odaér lenyomunk minden szörnyet, mert a harmadik szintjével csak akadályoz a munkában.

A gladiátor-lakhelyen, a zombis teremnél (ahol bezárul az ajtó), menjünk csak közelebb a falhoz, ott kiírja, hogy esetleg megtalálta-e a titkos ajtót az emberünk. Az északi falon bújik. Odabent van 4 +3-as nyílvessző, egy csont brigandine páncél, és a sírban egy $1500-os drágakő. Ezt is oda lehet adni *Mirlon*nak, ám található egy speciális, *Mirlon köve* feliratú is, ami ugyanúgy megteszi. Valóban le is fizeti *Kurzalt*.

Ragaszkodjunk, hogy ő is velünk jöjjön, elvisz a patrónusához, egy templomoshoz. Éppen egy kiruccanásra kér minket, bizonyos *Fogadó a Fejetlen Óriáshoz* nevű lebujban kell megtisztogatni ellenségeitől. El is vezetne minket oda, ám hamarosan meggondolja magát, s helyette a szökőkútnál az őröket hívja. Ha nem követjük, akkor meg is lóghatunk, de a legjobb megoldás a



ADVENTOUR

Scar és bandájáé. Az agyagkócsög nem DK-en van, hanem északon, egy nyugat felé nyíló szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat harcolnánk az arénában anélkül, hogy beszélnénk *Scar*ral, egyik nap meglepődve tapasztalhatjuk, hogy kihívott. Kérjük ugyanarra: *"LET'S WORK TOGETHER"*. Az eredmény is ugyanaz, a kapu megnyílik, fussunk oda, majd a többi a már ismertetett módon. A szörnykamrákban (a hegyivadászoknál) tényleg van egy titkos járat a legfelső cellából. Öljük le a szörnyet, zárjuk be magunk után az ajtót, majd keressünk az északi falon egy rejtett gombot. A titkos ajtó segítségével csak 2-3 arénaőrt kell mindenképpen megölnünk. Lent a csatornarendszerben megkaphatjuk a nagyhangú *LOW-WARREN THUG* főnök kincsét, ami egy 500-at érő gyűrű. Túrkáljunk a szobában lévő kifolyóban, és ijesszünk a patkányra, amikor elkezd pampogni. Ha a templomba a **LOW-WARREN THUG**-okkal megyünk, velük is meg kell küzdenünk. A templomban olyat is csinálhatunk, hogy elvállaljuk az feláldozott szerepét a lány helyett. Tiszta 40 HP-t sebződünk, és csak utána támadnak le. *DAGOLAR* birodalmában ha *Keldar*t nem csapjuk le azonnal, akkor még kétszer lesz szerencsénk találkozni vele, a végén pedig *Dagolar* feloszlatja a bűzölgő bátyjára tett megjegyzés miatt. Egy *JAKE* nevű rabformában is *Dagolar* rejtőzik (ha addigra az egérember már eltávozott volna).

Az oázis, ahol lehet lepkére vadászni, egyszerűbben is megoldható, így szerzünk egy igazi, originál druida barátot. Keressünk egy **SEEDPOD**—ot, barna lesz és orsóforma. USE-oljuk zsebrerakás helyett. Egy pillanat alatt előbukkan a sáskaharcos-druida, és rágói vigyorgó állásba vágják magukat. Hogy van még jó ember, stb. Cserébe kérjünk tőle, amit akarunk. Sajnos szerénynek kell lennünk, pár lepkeszárny az egész menü. Pedig milyen formás csápjai voltak a druidának... Ha meg letámadnánk, pár tűzangolna sietne hozzá. Előjött olyan dolog is, ami elég váratlan volt: az elf vezette rabszolgatelepen mondjuk a figurának: **NO! KILL...** Így a templomos és embereinek kiirtásában a rabszolgatartók SEGÍTENEK! Ezután a főnök persze megígéri, hogy csatlakozik a szövetséges falvakhoz, ám nem muszáj hitelt adni az állításának, nekünk nem jelent meg egy fia kankjuk se. Legalább segített apritani. Ezután egy még izgibb eset tanúi lehetünk. Jön *Hototo*. Személyesen, pár alkalmazottja, és egy kliensének társaságában. Mint *Dagger* üdvözöl minket, és azonnal át akarja adni egy rabszolgáját, hogy akkor mi, mint a szomszédos rabszolgatartók majd vigyázunk rá. Naná hogy vigyük el. Valahogy el van kábítva a fickó. Sebaj, induljunk kifele a képről. A legszélén az igazi *Dagger* lábaiba botlunk, és felháborodva felénkhajítja bal öklét, benne egy hosszúkarddal. A csata valamennyire felélénkitette *Nirvel* barátunkat (feltéve hogy nem ölik meg), és elmondja élettörténetét. **uriki** nemes (Urik a másik szomszédos városállam, hehe), és a bátyja felhergelt egy templart, aki bosszúból az egész nemesi házat, őket pedig az obszidiánbányába küldte. Ki akarta szabadítani családját, de már azt nem tudja pontosan, hogy őt miért küldték ide, **Draj**ba. 3000 XP átadása után elbúcsúzik, visszamegy **Urik**ba. A *Meleg Források*nál dolgozó templart meg lehet győzni, hogy a rézér hire hamis (a karaván pihenőcentrumában találkozhatunk is a ludassal, aki átverte a templart). Menjünk oda hozzá, majd ajánljuk fel a **METAL DETECTION** *vessző* tudását. Szomorúan tapasztalja, hogy igazunk volt, és hajlandó is otthagyni a kubikosmunkákat, ha a vesszőt átadjuk. Adjuk neki, majd, ha képesek vagyunk rá, mészároljunk le minden ellenséget, így maximális XP—t kapva. Egyébként amikor zsákba kell lapátolni a földet, az ásó nyelének végével célozzunk a földhalomra. A procedurát életünk végéig ismételgethetnénk, eredménye nem lesz. A sómező oázisában közelebb

juthatunk a defilerhez, ha az első őrt megfenyegetjük: **SURRENDER OR DIE!** Elmondja a jelszót, ami porördög, és a többi őrnek ezt ismételgessük, amíg oda nem érünk a gondatlan mágushoz. Így is kell verekedni, csak éppen a fő veszélyforrást pillanatok alatt eliminálhatjuk. A **SSURAN** nőnél is valamit elirtunk, a férjét ugyanis egy másik, megrontott ssurannal. Törött fegyvereket megreparálhatunk magunk a kovácsnál.

A karaváni mérgezést is jobban megnéztük. Ha azt mondjuk, hogy meg akart mérgezni, azonnal el fog minket vonszolni a karavánvezérhez, hogy megkövessük. A karavánvezér pedig úgy dönt, hogy ő lesz a bíra, mindenki mondja el a maga történetét. Nagyon magas karizmájú karakter szóljon, mert többet profitálhatunk a hazugságból (**FABRICATE...**). A fickót elkergetik, és bírságot kell fizetnie.

És a végére hagytuk a legfontosabbat, *Tara* és a földalatti templom. Nagyon egyszerű a megoldás *Taránál*. Tegyük le a földre a potion-t, és felvevés helyett USE. Kicsit szégyelljük magunkat... Előtte megeshet, hogy egy kicsit meg kell sebezni (de annyit, hogy még ne pusztuljon bele). Felsikít, leejt egy nyakláncot, és egy gömböt. Ezután adjuk meg neki a végső csapást. A gömb *Tynan* hiányzó szívkristálya, a nyaklánc meg egy **BIOFEEDBACK**. A druida elérzékenyülve megköszöni a dolgot, és mesél a kincstárról is. Szerezzük meg a kígyócsizmákat, amik ott vannak a zombis helyen, egy hordóban. Segítségükkel átkelhetünk a bezárt kincstár falán, alulról menjünk az északi falnak. Odabent egy **DARKFLAME** nevű +2—es kard, ami ütés mellett egy **BURNING HANDS**-t is rányom az ellenre. A zombikat is kiszabadíthatjuk, ha a potion-t a piros pecsétüknél letéve használjuk, így megtörve a kifelé vezető út elzárását. Boldogan élőhalnak, míg megint meg nem halnak. A faluban pedig ha a főnök nem akarna segíteni, a druida előbukkan, s megígéri, hogy ő majd vigyáz a falura addig is, a katonák nyugodtan menjenek a háborúba. *TYNAN*-nal kapcsolatban pedig még annyi, hogy ha őt is beletesszük a szívkristályába, el kell vinni az oltárhoz, ott azon egyesülnek. Az átok megtörik, *A'poss* megszűnik, a torlaszoktól megszabadul az ősi templom, mi meg engedélyt kapunk az alapos kifosztásra. Lesz egy Vihargyűrű, ami nem nagyon akart működni, azonkívül egy +3—as buzogány. És mondhatjuk is, hogy a numero kettő tűzhelyszínen kívül nagy valószínűséggel mindent tudunk a játékról.

Arról csak egy hintet kaptunk egy karavánnál megszállt félszerzettől, miszerint drágaköveket lehet arrafelé találni. A tűz elemi létsíkhoz vezető résnél is lehet valamit csinálni, csakhogy valamilyen gond miatt mindig beszól az idézgetős defiler, akár megöltük addigra, akár nem, így lehetetlenné téve a cselekvést.

Utoljára egy érdekesség: kb. negyven óra játékidő után egy újabb szörnnyel ismerkedtünk meg, amit addig nem találtunk a ***Shattered Lands***-ben, a **BULLETTE**. Másnak biztos előbb is felbukkant, de azért egy kicsit furcsa...

A legeslegvégén egy kisebb kiigazításnak szeretnénk helyet szorítani az **EOB III**-hoz. Megint hülyeséget írtunk, a **Monster Manual 2nd**—nek semmi köze az új szörnyekhez, pláne a szörnyhalmazokhoz. Mindössze annyi, hogy színesben, és más összeállításban kiadtak újból pár monstert.

Az ok a tévedésre az volt, hogy a leírás egy kicsit előbb elkészült már, mint az Évkönyv nyomdai megjelenése, és megírásakor még csak annyit lehetett róla tudni, hogy lesz egy ilyen nevű. Az ***SSI*** pedig nagyon kreatív társaság, kisebb hibáktól eltekintve.

HáPi

TökösMákos

DOC

[Defender of the Crown]
(C64!!!)

Mielőtt még ejtenétek a cikket; tudom, hogy már megjelent egy leírás a fent említett játékról, de az egy Plusis verzióról készült, ami eléggé eltér a 64-estől.

A kerettörténetet nem írom le, akit érdekel, elolvashatja a CoV #20-21-ben **(természetesen ez is megrendelhető, amíg a készlet tart! — CoVboy)**.

Először is ki kell választanunk, hogy melyik földesúr személyében akarunk díszelegni. 4 ember közül válogathatunk. Az arckép alatt az illető tulajonságait látjuk felsorolva:

leadership - vezetői képesség
jousting - határozottság
swordplay - kardforgatás
S mindezek lehetnek: **weak**-gyöngye, **advantage**-átlagos, **good**-jó, **strong**-erős.

Miután választottunk, *Robin*nal beszélgetünk a *Sherwoodi* erdőben. Így már mindjárt más, kapunk pár katonát és némi pénzmagot.
Rövid töltögetés után fölbukkan a főmenü és Anglia térképe.

A főmenü:

TOURNAMENT: Itt valamelyik várkapitányt hívhatjuk ki lovagi tornára. Ez a területszerzés legegyszerűbb módja. (Persze csak akkor, ha legyőzzük az ellenfelünket.) Ha a gép hív ki minket, választhatunk, hogy területért **(land)** vagy csak hírnévért **(fame)** folyjon a küzdelem. Gy.k. ha lovagitornára kerül sor, próbáljunk meg úgy ügyeskedni, hogy kilökjük ellenfelünket a nyeregből.
CONQEST: Innen egy 3 pontból álló menübe jutunk.
Read map: U.a. mitn a főmenüben.
Move army: Hadsereg mozgatása. Így foglalhatunk el üres területeket, támadhatjuk meg az ellenfél területeit.
Transfer: Katonák átcsoportosítása a portyázó csapatokból a várba, vagy fordítva. Először minden katonánk a várban van, és amiket veszünk is, oda kerülnek, tehát már a játék elején célszerű pár muksót átvezényelni a seregünkbe. Az sem mellékes, hogy csak így foglalhatunk el területeket.
GO RAIDING: Valamelyik honfitársunk nagy örömére az éj leple alatt betörhetünk a várába.
BUY ARMY: Elkölthetjük a nagy nehezen összeharácsolt pénzünket. Ha valamire ráclickelünk, beállíthatjuk, hogy mennyit akarunk belőle venni. (Azt hiszem, ez egy elengedhetetlenül fontos információ volt.)
soldier — zsoldos: 1 arany
knight — lovas: 8 arany
catapult — katapult: 15 arany
castle — kastély: 20 arany
READ MAP: Ha ráclickelünk egy területre, megtudhatjuk a nevét **(territory)** a tulajdonosát **(owned by)** szolgák számát **(vassals)** és a havonként befolyó adó mennyiségét **(income)**.
Minél több terület áll a fennhatóságunk alatt, annál több adót kasszírozhatunk be a hóvégén.
PASS. Hagyjuk, hogy a többi játékos lépjen. (Ez előbb-utóbb úgyis bekövetkezik.)

Ha megtámadunk egy sereget, vagy történetesen minket támadnak meg egy öt pontból álló menüben választhatjuk ki a támadási módot:

ferocius attack — vad támadás
stand and fight — támadás és védekezés
bombard — erős támadás
out flank — taktikázás, bekerítés (vagy valami ilyesmi)
retreat — visszavonulás (néha ez a leghatékonyabb)

Jól taktikázva még túlerőben lévő sereget is legyőzhetünk. Nagy túlerővel szemben legjobb, ha visszavonulunk, így legalább nem teleportálják át a katonáinkat az örök vadászmezőkre. (Yikes!!!)

Ha katapulttal ostromlunk egy várat, a következő menübe jutunk:

Days remaining in siege: Itt látjuk az ostromlóink számát.
Enemy garryson: Itt pedig a várban lévők számát;

Ezután kiválaszthatjuk, hogy milyen töltényt teszünk a katapultunkba:
greek fire (görögtűz)
disease (betegség, járvány)
boulders (sziklák)

Cease firing (tűzszünet) választása esetén csatában küzdhetünk meg a várvédőkkel.

Miután pár sziklával megrongáltuk a várfalat, lőjünk be pár **greek fire**-t és **diseaset**-t. Erre kitör a dögvész, és az a bizonyos szám az **enemy garrison**-nál csökkenni fog pár fővel.

Pár tipp a végére:

- Néha különböző üzenetek jelennek meg a képernyőn, pl.: kihívtak lovagi tornára, szert tettünk némi pénzre, királynőket szabadíthatunk ki stb.
- Ha **Move army**-val egy ellenséges területre vezényeljük a seregünket, néha lehetőséget kapunk arra, hogy szövetséget kössünk az ottani uralkodóval **(accept)**. Bár ez csak arra jó, hogy szabadon császkálhatunk az ő területén.
- A **Transfer** opció csak akkor működik, ha a seregünket a várunkhoz vezényeljük.
- Ha területeket foglalunk, érdemes megnézni, hogy hol, mennyi a jövedelem **(income)**, és ez alapján terjeszkedünk.

Hát ez a ***Defender of the Crown*** összefoglalója C64-en. Szép grafikával, jó zenével, és elég gyors játékmenettel. Ha valaki még nem játszott volna vele, csak azt mondhatom, feltétlenül érdemes kipróbálnia!

● **S'S soft alias Thomas Simon**

ROME A.D.'92 *(Amiga)*

Ezúttal egy ismertetőt készítettem a *ROME A.D. '92* Amiga verziójáról, illetve csak az első két részről, mivel az én verzióm kifagy. Leírom a kezelést, és az első két szint megoldását, ti meg majd szépen befejezitek. PC verzió is létezik, de őszintén szólva én nem játszottam vele. Lássuk:

I.sz. 79. augusztus 24-én a Vezúv vulkanikus kitörése következtében elpusztult a hegy tövében épült több tizezer lakosú **Pompei** és **Herulaneum** városa. A **Pompei**-re és **Herulaneum**-ra zúdult vulkáni hamu minden élőlényt megölt, de csodálatos egységben konzerválta e két ókori város mindennapi életét, épületét, embereit a tragikus pusztulás pillanatában. Szóval a játékot **Herulaneum**-ban kezdjük, hősünk neve *Hector*. Első feladatunkat a mesterünktől kaptuk, aki megbíz egy fontos üzenet átadásával *SEGAMUS MEGA-PRIVUS*-nak.

Na, de előbb lássuk a kezelést:

A játéktér a képernyő jobb oldalán helyezkedik el, míg bal oldalt a parancsmenük közül választhatunk.

- Legalul láthatjuk pénzmennyiségünket, amit nem árt gyarapítanunk.
- Fölötte az irányítónyilakat, amit a bal mouse-gomb nyomvatartásával használhatunk. Egyébként a játéktérben is kijelölhetjük a bal M.6. — bal hogy hová akarunk menni, de emberünk mindig a leghosszabb utat választja, úgyhogy ezt ne használjuk.
- **QUIT menü** — **CONTINUE GAME**: a játék folytatása
- **SOUND ON/OFF**: Hang ki/be
- **QUIT AND SAVE**: Kilépés mentéssel.
- **QUIT WITHOUT SAVING**: Kilépés mentés nélkül;
- **RESTART THIS GAME**: Az adott pálya újrakezdése.
- **RESTART WHOLE ADVENTURE**: Az egész játék újrakezdése.
- **RUN**: Futás bekapcsolása: ajánlott mindig használni, mert egyébként emberünk úgy vánszorog, hogy azt nézni is szörnyű.
- **FOLLOW**: Választása után valakire ráclickelve követjük az adott egyént.
- **MAP**: Térkép: a sárga pont jelzi helyzetünket, a piros a többi embert mutatja.
- **WHO**: Ezzel az opcióval tudjuk megnézni az embereket, bal oldalt az arcképüket láthatjuk, jobb oldalt
  - **NAME**: név
  - **RANG**: rang
  - **JOB**: foglalkozás

DO: Ha találkozunk valakivel, akkor érdemes ezeket az ikonokat használni:
- **ENQUIRE**: érdeklődés
- **PAY**: fizetés
- **THREATEN**: fenyegetés
- **GREET**: üdvözlés

Itt jelenhetnek meg új opciók is, értelemszerűen ez a helyszínnel változik.

USE: Tárgyainkat tekinthetjük meg.

Szóval visszatérhetünk a játékra.
Azt a feladatot kapjuk, hogy juttassunk el egy üzenetet *SEGAMUS MEGADRIVUS*-nak, Róma egyik konzuljának. Egyébként *SEGANUS MEGADRIVUS* és *NINTENDOUS GAMEBOIUS* Róma két konzulja (konzolja!), akik merényletet terveznek a császár ellen!! Először menjünk el a fürdőbe, ahol a cselekvés ikonok között megjelenik a **STEAL** opció. Ezt használva elcsórjuk a ruhát, és máris polgárnak érezhetjük magunkat, ha használjuk. Szóval, azonnal át is öltözhetünk. Irány *SEGAMUS*. *Segamus* a város nyugati részében áll egy felülről fektetett, szögletes U alakú ház előtt. Az üzenet átadásáért cserébe kapunk 3 sesterciust. Ha van már pénzünk, illik elkölteni, ezért irány a tengerpart. A part mellett álló tőrárustól 3 sesterciusért a **PLAY** ikonnal máris gazdagabbak lehetünk egy tőrrel. Szintén a parton árusít még egy kereskedő, tőle vegyünk cinkelt kockát, aminek RÓMAban látjuk majd hasznát. Csakhogy a pénzünk elfogyott, úgyhogy fenyegessünk meg egy pár lakost, így mindjárt megnő pénzmennyiségünk. Ha megvettük, azonnal meg is fenyegethetjük, s máris 5 sesterciussal lettünk gazdagabbak. A vulkán pillanatokon belül kitör, úgyhogy jó lesz, ha sietünk. Az egész lakosság a kikötőbe menekül, s itt bizony 10-20 sesterciust könnyen összeszedhetünk, ha megfenyegetjük a plebejusokat. Szóval ha van 15-20 sesterciusunk, menjünk a hajóshoz, gomboljunk le neki 4 sesterciust, s irány **Róma**.

Rómában a célunk a császári palotába való bejutás és *MAXIMUS* figyelmeztetése az ellene készülő merényletről. Azonban első utunk a kocsmába (**TAVERN**) vezessen (**Ez eddig nem volt természetes? CoVboy**), ahol elherdálhatjuk kockajátékon nehezen összegyűjtött pénzünket. Azonban a cinkelt kockát használva felnövelhetjük pénzmennyiségünket 30-40 sesterciusra. Szóval minimum 25-30 sesterciust gyűjtsünk össze, de maximum 4-5-öt játsszunk, mert ha észreveszik, hogy két 6-os van a kockánkon, akkor bizony lőttek a kockánknak és a pénzünknek: kifosztanak a kocsmatöltelékek. A **FORUM**-on hamarosan kezdődik a rabszolgavásár, úgyhogy nekünk is ott a helyünk. Mikor megérkezik a rabszolgakereskedő, új parancs jelenik meg a **DO** ikonon belül. A **BID**-del elfogadjuk az árajánlatot. Célunk egy gladiátor megvétele, akinek birtokában tovább növelhetjük pénzünket, ugyanis nem filléreket fizetnek a **COLOSSEUM**-ban a győztes gladiátorokkal. 15-20 aranyért már tudunk venni gladiátort, de ha pénzünk engedi, akkor kettőt is vehetünk. Ha ezzel végeztünk, irány a **COLOSSEUM**. Pár perc múlva megjelennek a gladiátorok és aki ezt az egész ceremóniát vezeti. Mikor megkérdezi a ceremóniavezető, hogy ki akarja kiállítani a gladiátorját XY ellen, clickeljünk a rabszolga képére, és kezdődhet a küzdelem. Minden esélyünk megvan rá, hogy nyerjünk — 40 sesterciust. Ahhoz, hogy a császári palota kapujánál strázsáló őrök beengedjenek, minimum 80 sesterciussal kell rendelkeznünk. Úgyhogy minimum két küzdelemben kell részt vennie rabszolgánknak. Ha megvan a pénz, irány a kapu, 80 sestercius az őröknek és befelé. Az udvaron mászkál *MAXIMUS*: akit a **WARM** ikonnal figyelmeztethetünk az ellene készülő merényletről. Megdöbbenten fogadja a hírt, de jutalmul hadvezérnek választ meg minket: kapunk egy kis hadsereget, a cél a kelta őslakosság leigázása **BRITANNIÁBAN**.

Az egyik elterjedt verzió itt fagy kii, a 3. rész töltésénél...

Szóval ennyi lett volna. Remélem befejezitek.

• Weigert József, Gyomaendrőd

3d International Tennis *(C64, Amiga)*

Ez a program a ***Gremlin*** gyümölcse, és a teniszrajongóknak pompás élvezetet nyújt. Betöltés után egy menü látható:

1. Player: egyedül vagyunk a gép ellen
2. Player: a társunk ellen vagyunk
Tournament: teniszverseny, lásd később
Season: szezon l. később
Cowd control: ezt is lásd később.
Demo: Na, mi ez?

A menüpontok részletes leírása:

1 Player
Clickeljünk rá és máris egy másik menüben találjuk magunkat:
ONE PLAYER MATCH:
Name: Nyomjuk meg a **Fire**-t, és írjuk be a nevünket.
AM: Ha rajta clickelgetünk, akkor az **Sp**, **PRO** és **ACE** szavakat váltogatja...
CPU: Computer neve. Ide is beírhatunk valakit.
A CPU mellett a szám: ezzel állíthatjuk a gép erősségét.
SETS: Beállíthatjuk, hogy a meccs hány szettes legyen.
GRASS: Gyep! Itt állíthatjuk a pálya anyagát.
Ezenkívül van még 3 anyag.
CEMENT: Találjátok ki, mi ez?
CARPET: kárpit
CLAY: agyag.
PLAY MATCH: játék indítása

2 Player
Ugyanaz, mint az 1 player csak itt a CPU helyére más nevet kell beírni.

TOURNAMENT: Egy menübe jutunk.
Name: Név
SKILL: Ügyesség. 4 közül választhatunk:
AMATEUR: Amatőr
SEMI PRO: Fél erősségű
PRO: Erős
ACE: Ász (a legjobb)
Sets: Szettet választhatunk
Select tournament: itt választhatunk, hogy hol akarunk játszani.
Previous/Next: A **previous**-szal az előző, a next-tel a következő menübe jutunk.
Season: Megegyezik a **Tournament**-el, két menüpont kivételével:
Continue season: l. később.
Start new year: indulás új évben: l.később
Start new year: egy következő menü:
Progress report: fejlődés
Name: minden világos
Skill: itt is.
Tours entered: ???
Titles ron: megszerzett címek (pl. Európa-bajnok száma)
Cash won: A megnyert pénz összege dollárban a többi menüpontot már mindenki ismeri.
Crowd control: A szettek számát állíthatjuk be vele. **Setting**: a szettek száma.
Too hissy: A szettek számát csökkenti
Too rumbley: A szettek számát növeli.

Billentyűk a Game-ben
'1-9': A kameraállásokat váltogatja.
'5': A match pillanatnyi állását mutatja.
A játék szerintem hiper-szuper pfantastisch. Bár fogalmam sincs, hogy minek kell olyan kameraállás, amelyik olyan képet mutat, minthogyha egy *Jumbo Jet*-en ülnénk (egyszóval messziről mutatja a teniszpályát).

• Schreck László, Tokod

MINDENFÉLE

EZEKET a híreket most innét-onnét kaptam **(—ezért ha már valamelyiknél lement egy-egy LEMEZES/KAZETTÁS ÚJSÁGBÓL ismerős hangvételű rész, akkor bots!!!)**, emiatt történt meg az a baki, hogy a **NEWSREEL**-ből kimásolva kaptam **híreket és tippeket**, természetesen ez lapzárta UTÁN tudódott ki. Szóval ***WILDS***: *MEGA SORRY!!!* Sajnos nincs sok(k) időm ezeket az újságokat elolvasni vagy egyáltalán hozzájutni, de azért próbálok odafigyelni. ***TERMÉSZETESEN SZÍVESEN VESZEM MINDENKITŐL, HA KÜLDTÖK ÚJSÁGOKAT, EDDIG MÉG NEM EMLÍTETT PROGRAMOKKAL, DEMÓKKAL EGYETEM-BEN!!!*** A beküldött anyagokért THANX! a beküldőknek **(nevek természetesen egy viharos éjszaka után elveszítve...)**, de **más újságokból NE küldjetek be tippeket és leírásokat**... a *hírek még elmennek*, mert szerintem azok közérdekűek!!!

NEWS

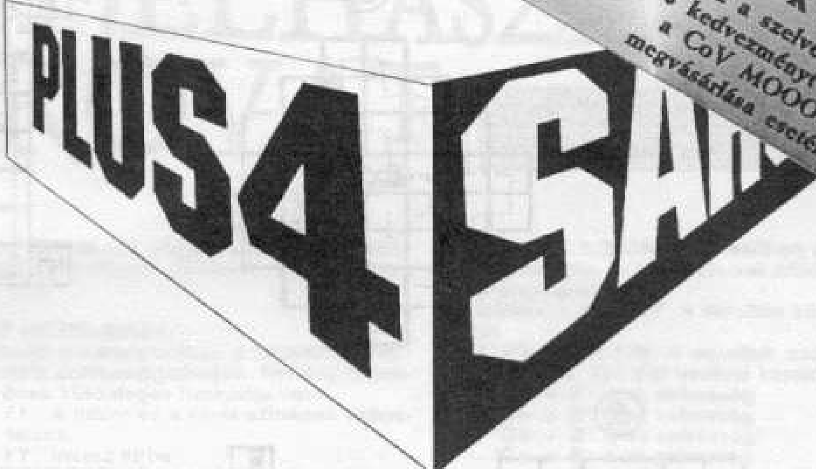
(MOST: hírek az Országból, tesztelés nélkül)

SUPREMACY *[TGMS]* — Nem tudom, hogy igaz-e, de **Oi!**an kósza hírek terjengenek, hogy van ***kazettás verzió!!!***
POKOL ANGYALA *[OPTIKA'n BIG BEAR]* — A C64-es lemezes adventure konvertációja. Teljesen újszerű adventure-stílusú!!!
ESCAPE *[GENUIS]* — Egy lasztival kell szenvednünk **q****a sok(*k*) pályán, keresztül a tüzeken és vizeken.
COLORIS *[GENIUS]* — Feladat, hogy a három színből felépülő csikokat függőlegesen forgatva a vízszintesen 3 egyforma szín jöjjön össze. Ilyenkor ez a *Tetris*-hez hasonlóan eltűnik, és a felette lévő kockaréteg lejebb csúszik. A zene hangulatos, és ugyanúgy *1 file*-os, mint az előző.
DERI COLOURS *[WILDS]* — Logikai játék...
DECSTONE,**TRAP**,**TONIDO** *[TGH]* — Logikai játékok, trainerrel megbütykölve is léteznek.
BLASTONES *[EVS]* — Csak a hírét kaptam... egy játék **(nem is hittem volna!!!)**.
LOG-X *[EVS]* — A csapat viszonylag régebbi logikai termékéről azt hiszem még nem volt szó eddig. Gépeljünk be egy számot, használjuk a kurzorbillentyűket, válasszunk számot, utánna jobbra vagy balra és return... a többire majd rájöttök, meg hát ott van a *scroll* is!!!

NEWS II.

(Nnna, ez/ek a tesztelt/ek!)

LASER SQUAD 1. *[TGMS]* — Ez már abcolúte nem újdonság, de kézhez kaptam *BLACKIE* of **WILDS** szépen *TUNINGOLT* verzióját **(-L.Q. PLUS)**. Szerintem ehhez a részhez **végképp NEM KELL TUNINGOLÁS**, de hát akiknek a francsetudjahanyadik kiegészítés **(—de én tudom! Ld. végig: CoV#28,29-30,32,34,35,CoV Évkönyv '93/94...)** sem elég, azoknak felvehetem...



COV SUN NEWS *[Szerénytelen személyem &Proky]* — Abcolúte nem újdonság, de mégis kérdezték páran, hogy mi is ez. Nna, ez még nyáron lett beirogatva, a **CoV** kiegészítése. Pár év múlva **(a szokásos gyorsaságommal)** megkértem *Proky*-t, hogy kicsit dobja össze. Elérakott egy szép kis „ütemre mozgó" tehénkét, hülye zenével. Magyarul **q****a **IO!**l megcsinálta/tuk. Tök ász. A tartalma: *nyári ökörségek és élmények, HQ-percek és IO!zanodások* és egy kisebb *LEMEZES lista*. **Egy file-os (kazettás is).**
COW MOOO! NEWS *[Szerénytelen személyem &Proky]* — Elkészült már *egy szám*, de mivel mostanában a **PLUS4 SAROK** nem annyira ellátott és nincsen lényeges átrakható anyag, ezért valószínűleg mint ***poén-magazin*** fog működni *(sztorik, viccek, versek, dalok, ökörségek és tehénségek)*. Lesz benne *gépi-kódú oktatás, felhasználói dolgok leírása* és talán pár külön csatolt *térkép és egyéb dolgok (?!)*.

CHEATZ

Sokan voltak **Oi!**anok, akik nem tudtak játszani az általam küldött **BOBBY BEARING** c. programmal, legalábbis kazettán. ***Természetesen NEM bennem van a hiba!!!*** Ugyanis ha nincsen drive ráakasztva a gépre, nem indul el a játék. Ehhez az alábbi dolgokat kell bütykölni *monitorban* (RUN STOP+RESET):

>9D 55 B9 RETURN
>D1 00 01, ezután X és RETURN, majd RUN.

...már lehet is kolbászolni a kis gOi!ó-hölgyért **(nadrágokba nem belenyúlkálni!!!)**.

LOGICAL BALL *[EDC]* — A TOP listába be kell írni: *VERYWELL*
WIZARD OF WOR *[TCFS]* — A HIGH SCORES listába: *0-ÁS GÉP*, ezt azután írhatjuk fel, mitán megmurdeltunk (végleg). Szépen kis is írja, hogy "TRAINING MODE ON". Ezután nem fogynak az életeink, ezek számainak (0-5) helyére idétlen karaktereket rak.
BARD'S TALE 3. *[PIGMY]* — Tuningolásáról lesz pár szó. Valaki volt **Oi!**an rendes,hogy elküldte. Nem árt egy LEMEZ-MONITOR (**Disk Demon**, **Disk Wizard**), TERMÉSZETESEN TŐLEM BESZEREZVE. Szóval be kell olvasni a **T28 S02**-t (decimális). **$15**-től lehet megtalálni a tapasztalati *(EXP.)* pontokat, *négy byte*-on vannak. **$19-1C**-ig az aranyak száma található. A következő karakteré: *EXP* **-$95-98**, *ARANY*: **$99-9C**, és így tovább *(3: T28 S06, 4-5: T28 S09, 6-7: T28 S13)*.

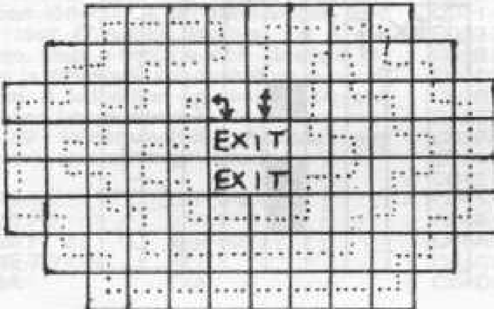
Páran kérdezték, hogyan kell kimenteni kazettára az elkészült logókat, ha nincsen drive-juk. Nnna, tessék, de először nem árt átmenni monitor-ba (RUN STOP+RESET):
LOGOMAKER *[MX]* — S"programnév16karakteres",1,3800,3FFF
LOGOCREATOR *[SCN]*, **LOGOMAKER** *[MB]* — S"programnév",1,1500,5FFF

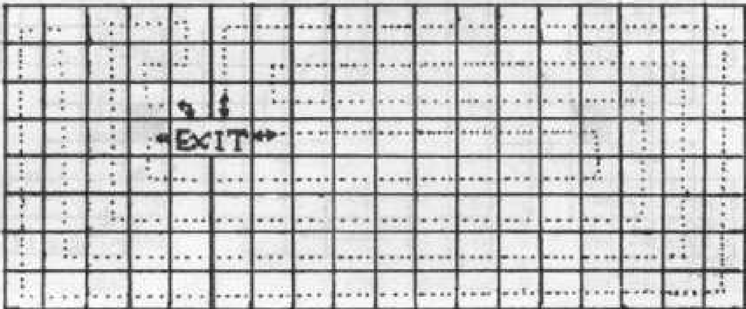
...hasonlóan kell eljárni más ilyen stílusú logokészítőkkel is (max. meg kell keresni a kezdőcímet). *Ezután először be kell tölteni a rajzprogramot, utánna a kimentett rajzot.*

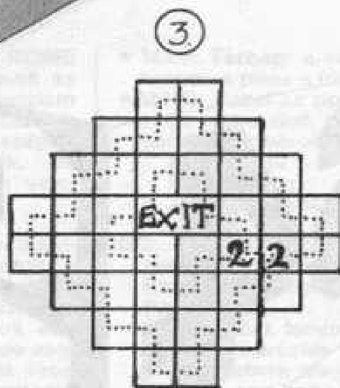
SENSETIVE térkép

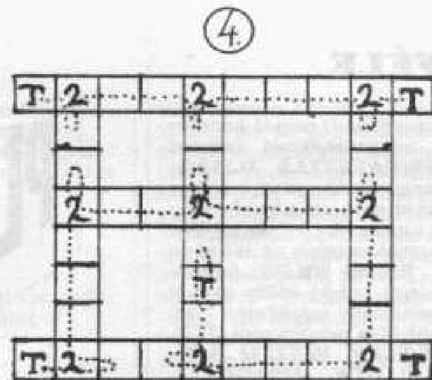
...következzék akkor most a *felejthetetlen* logikai játék térképe.

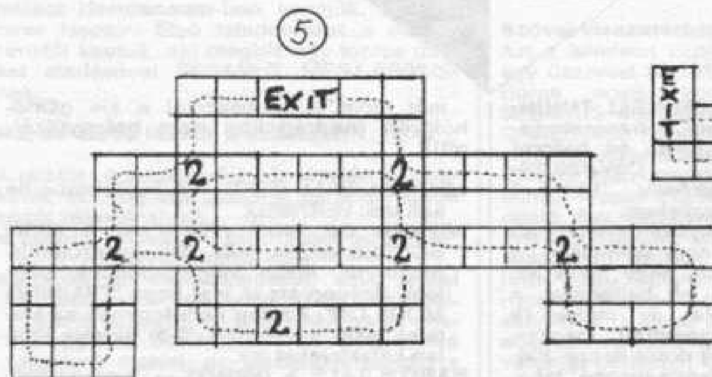
• *Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)*

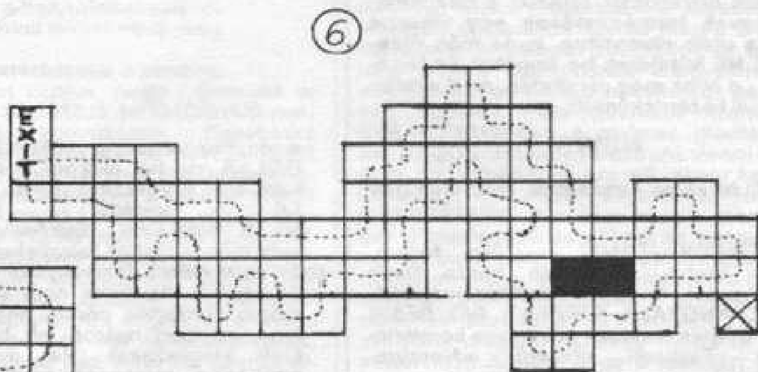


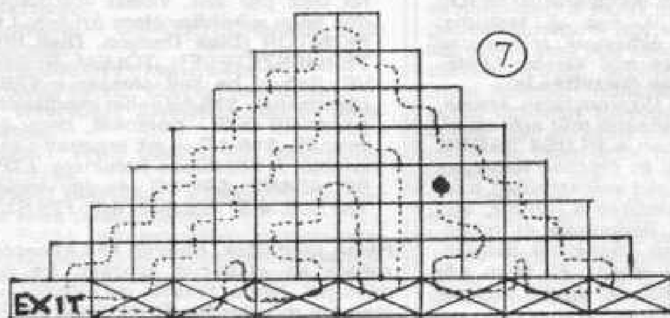


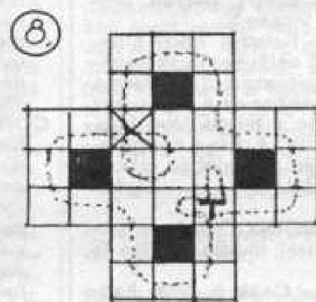

3
EXIT
2 2

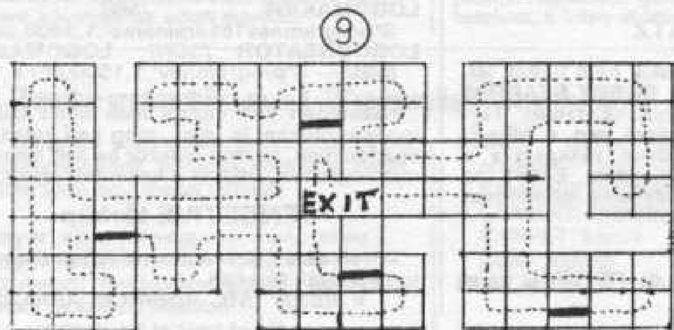

4
T 2 2 2 T
2 2 2
T
T 2 2 2 T

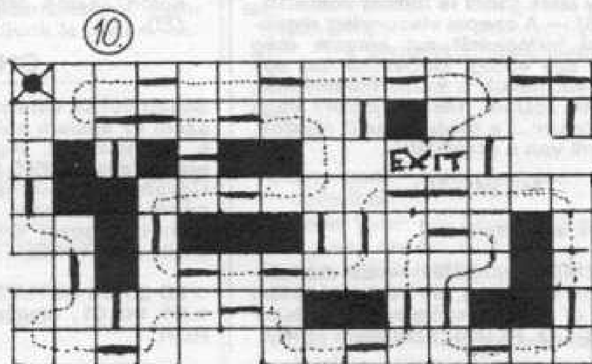

5
EXIT
2 2
2 2 2 2
2

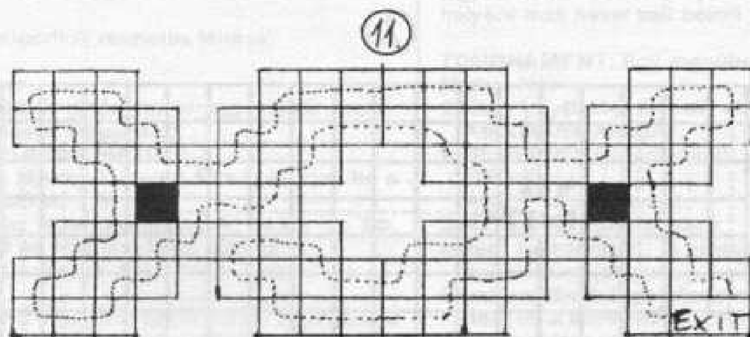

6
EXIT

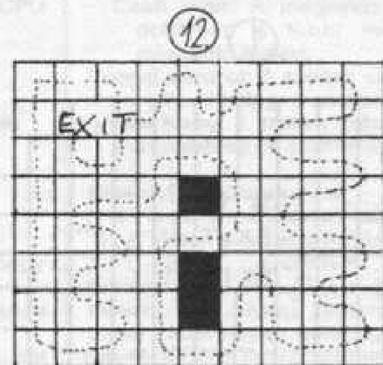

7
EXIT


8


9
EXIT


10
EXIT


11
EXIT


12
EXIT

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: MOLNÁR ZSOLT (DoT)

TCC Intromaker

Ez egy „aránylag" jónak mondható intromaker C64-en. Betöltés után egy kis digi egyveleget hallhatunk, két 'SPACE' után pedig a főmenübe jutunk:

EDIT THE INTERRUPT

- **CHOOSE COLORS**: A rasztercsikok színének, majd pedig a méretének beállítása a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL UP**: Felfelé futó színscroll. Először a színét, azután pedig a méretét kell beállítani a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL DOWN**: Ugyanaz, mint az előző, de a raszter lefelé scrollozódik.
- **BEAM**: Fel/le mozgó rasztercsikokat adhatunk meg. Először be kell állítani a színt a joy fel/le segítségével, majd meg kell nyomni a tűzgombot.
- **CHOOSE COLOR + SMOOTH SCROLLING ON**: A scroll alatti rasztercsík színét adhatjuk meg itt.
- **DELETE**: Egy beállításnyit visszatöröl.
- **BACK TO MAIN MENU**: Vissza a főmenübe.

EDIT COLORS

Itt a **BEAM**-nél, vagy a **COLORSCROLL**-nál választható színeket szerkesztgethetjük.

EDIT INTRO-MASK

Ebben a menüpontban a karakteres képernyőt szerkesztgethetjük. Néhány billentyűnek különleges funkciója van:
- 'F1': A háttér és a keret színének változtatása.
- 'F7': Inverz ki/be
- **'RUN/STOP'**: Vissza a főmenübe.

DISK OPERATIONS

- **DIRECTORY**: Ná vájhon mi lehet?
- **LOAD CHARSET**: Új karakterkészlet betöltése.
- **LOAD INTRO**: Egy korábban ezzel a programmal elkészített intro-t tölthetünk be.
- **SAVE INTRO**: Intro kimentése lemezre. Először annak a programnak a nevét kell beírni, amelyet a programnak a **'SPACE'** után kell meghívnia. Ezután pedig a művünk nevét kell megadni.
- **BACK TO MAIN MENU**: Vissza a főmenübe.

MISC MENU

- **SCROLL 1/2 ON**: Az 1-es/2-es scroll bekapcsolása. A joy fel/le-vel állíthatjuk be a pozícióját.
- **SCROLL 1/2 OFF**: A scrollok kikapcsolása.
- **EDIT TEXT 1/2**: A scrollok szövegét írhatjuk be. Van pár vezérlő karakter is:
  - 'C= + A': 1-es sebesség
  - 'C= + S': 2-es sebesség
  - 'C= + D': 3-as sebesség
  - 'C= + F': 4-es sebesség
  - 'C= + G': egy pillanatra megáll a scroll
  - '@': vége a scrollnak
  - **'RETURN'**: főmenü
- **COLORSCROLL SPEED**: A COLORSCROLL sebességét adhatjuk meg itt (1-9).
- **CLEAR THE IRQ**: Minden IRQ-s csicsát leszed a programról (rasztercsikokat, scrollokat stb.).
- **BACK TO MAIN MENU**: Ezt majd legközelebb...

CHOOSE MUSIC

A lemezen található kilopott zenék betöltése.

• *Dr.WHO of The Prodigyz*

DAISY SAMPLER

Ez egy normálisnak mondható digitalizáló program a jó öregre. Nézzük a főmenüt:

'1' — **LISTEN/RECORD**: Digitalizálás (na nem úgy, mint a *Captain Power*-ben). Nyomjuk meg a magnón a Play gombot, ezután a **'SPACE'**-szel indíthatjuk a felvételt, **'RUN/STOP'**-pal visszalépünk a főmenübe, a 'C=' billentyűvel ki/bekapcsolhatjuk a képernyőt.

'2' — **PLAY**: A tárban lévő effekt lejátszása. Alapállapotban a *Duck Tales* refrénjét hallhatjuk. Megállítás: **'RUN/STOP'**.

'3' — **SET PARAMETERS**: A paraméterek beállítása. 3 db. van: kezdőcím, végcím és sebesség.

'4' — **CUT & MOVE**: Kicutolja a move-ot.

'5' — **LOAD**: Effekt betöltése.

'6' — **SAVE**: Effekt kimentése.

'7' — **LOOP ON/OFF**: Beállíthatjuk, hogy lejátszásnál, ha elérte a végcímet, leálljon, vagy kezdje elölről?

'8' — **TURN UPSIDE DOWN**: Megfordítja a byte-ok sorrendjét.

'9' — **CHANGE BYTE SEQUENCE**: Megcseréli a byte szekvenciát.

'0' — **SAMPBOARD**: Itt lehet sampolni a boardot.

• *Dr.WHO of The Prodigyz*

Felirat megjelenítése

Mielőtt belevágnék, egy rövid tipp azoknak, akik nem tudnak PROFI-ASS-ból rendesen nyomtatni. Nos ez egy kis segítség lesz azoknak, akiknek a 32768-on kezdődő assembler van meg. 39380-nal indítva az assemblert, az minden megszakítást inicializál, tehát nem fog bekavarni a fordítás közben. 32768-cal indítva egy előzőleg megnyitott csatornán .OPT OO,P-s fordítással a program kiírja a nyomtatóra a kiszámolt címekkel, címkékkel, értékekkel együtt a programot.

Nos, a most bemutatásra kerülő rutin lényege, hogy kiír a képernyő X,Y koordinátájára egy feliratot, balról egyenként beszáguldó betűkkel. A program indítása a:

SYS 49152, X koord., Y koord., String

formában történik. A program végén lévő lassító rész (Y címtől kezdve) azt a célt szolgálja, hogy a betűk a jobb oldalhoz közeledve (a szó egyre hosszabb) ne gyorsuljanak fel. A feliratokat úgy kell elhelyezni, hogy teljes hosszukban se lépjék át a képernyő 39. karakterhelyét (jobboldalt egy oszlop üresen kell, hogy maradjon).

```
C000 A9 03            LDA #$03
C002 85 FC            STA $FC
C004 20 F1 B7         JSR $B7F1
C007 8E 7D C0         STX X
C00A 8A               TXA
C00B 18               CLC
C00C 69 D8            ADC #$D8
C00E 90 02            BCC T1
C010 E6 FC            INC $FC
C012 85 FB       T1   STA $FB
C014 20 F1 B7         JSR $B7F1
C017 A5 FB            LDA $FB
C019 18          T3   CLC
C01A 69 28            ADC #$28
C01C 90 02            BCC T2
C01E E6 FC            INC $FC
C020 CA          T2   DEX
C021 10 F6            BPL T3
C023 85 FB            STA $FB
C025 20 FD AE         JSR $AEFD
C028 20 9E AD         JSR $AD9E
C02B 20 A3 B6         JSR $B6A3
C02E 8D 7F C0         STA HS
C031 A0 00            LDY #$00
C033 20 71 C0    V2   JSR CHR
C036 B1 22            LDA ($22),Y
C038 20 42 C0         JSR FG
C03B C8               INY
C03C CC 7F C0         CPY HS
C03F D0 F2            BNE V2
C041 60               RTS
C042 8D 7C C0    FG   STA BY
C045 8C 7B C0         STY YH
C048 A5 FC            LDA $FC
C04A 85 FE            STA $FE
C04C 98               TYA
C04D 18               CLC
C04E 65 FB            ADC $FB
C050 90 02            BCC T4
C052 E6 FE            INC $FE
C054 85 FD       t4   STA $FD
C056 AC 80 C0         LDY HE
C059 A9 20       V1   LDA #$20
C05B 91 FD            STA ($FD),Y
C05D 88               DEY
C05E AD 7C C0         LDA BY
C061 91 FD            STA ($FD),Y
C063 20 A9 C0         JSR VR
C066 C0 00            CPY #$00
C068 D0 EF            BNE V1
C06A EE 7D C0         INC X
C06D AC 7B C0         LDY YH
C070 60               RTS
C071 A9 28       CHR  LDA #$28
C073 38               SEC
C074 ED 7D C0         SBC X
C077 8D 80 C0         STA HE
C07A 60               RTS
C07B 00          YH   .BYTE0
C07C 00          BY   .BYTE0
C07D 00          X    .BYTE0
C07E 00          Y    .BYTE0
C07F 00          HS   .BYTE0
C080 00          HE   .BYTE0
C081 02 02 02...V     .BYTE2,2,2,2,2,2,2,2
C089 03 03 03...V     .BYTE3,3,3,3,3,3,3,3
C091 04 04 04...V     .BYTE4,4,4,4,4,4,4,4
C099 05 05 05...V     .BYTE5,5,5,5,5,5,5,5
C0A1 06 06 06...V     .BYTE6,6,6,6,6,6,6,6
```

```
C0A9 8C 7E C0 VR   STY Y
C0AC AE 7B C0      LDX YH
C0AF BC 81 C0      LDY V,X
C0B2 A2 00    V5   LDX #$00
C0B4 E8       V6   INX
C0B5 D0 FD         BNE V6
C0B7 88            DEY
C0B8 D0 F8         BNE V5
C0BA AC 7E C0      LDY Y
C0BD          60   RTS
```

• —JOE—

ICON FACTORY

Ez egy kép és grafika konvertáló program. A **FACTORY** elnevezés a háttérben látható gyárban merül ki. Az egyes menük a gyár egy-egy ablakában helyezkednek el. A prg-ban két fő menü található, az egyik az imént már említett ablakos **ALSÓ menü**, a másik a képernyő felső részén található **FELSŐ menü**. Az ALSÓ menüben a konvertáláshoz és a szerkesztéshez közvetlenül kapcsolódó parancsok, a FELSŐ-ben a szerkesztéshez tartozó paraméterek találhatóak. Most részletesen leírom az egyes menüket.

FELSŐ MENÜ (F5)
- **DISK COMMANDS**
  - **DOS COMMANDS**: sima DOS parancsok
  - **DIRECTORY**: gy.k.lemezkatalógus
- **PREFERENCE**
  - **OPTIMIZE (Y,N)**: arányos nagyítás
  - **OVERLAY (T,P,C)**: '**T**' - EOR-ral; '**P**' - OR-ral; '**C**' - AND-del való átmásolás
  - **STRETCH (H1, H2, H3, V1, V2, V3)**: A betűknek megfelelő irányú (horizontális vagy vertikális), a számnak megfelelő (1-3) mélységű térbeli eltolás beállítása.
  - **COLOR (ON/OFF)**: Na, ez egy nagyon hasznos opció: ha valaki nem lenne megelégedve a színes monitor nyújtotta lehetőségekkel, akkor átállíthatja a képet csúcsszuper fekete-fehér színfelosztásra.
  - **CREDITS**: Készítő.
- **BILLENTYŰK**
  - **CRSR**: Mászkálás az opciók között
  - **RETURN**: Opció kiválasztása

ALSÓ MENÜ (F7)
- **LOAD PICTURE**
  - **HIRES**: Hires képek betöltése (DOODLE, FLEXIDRAW, COMPUTER EYES, PRINT SHOP, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)
  - **MULTI**: Multi képek betöltése (KOALA PAINTER, SUPERSKETCH, ANAMATION STATION, BLAZING PADDLES, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)
- **LOAD GRAPHIC**
  - PRINT MASTER
  - PRINT SHOP
  - NEWSROOM
- **SAVE PICTURE**
  Ugyanolyan formátumban lehet a képeket lementeni, mint amilyenek betöltésére is lehetőség van.
- **SAVE GRAPHIC**
  Mint az előző pontnál.
- **EDIT GRAPHIC** (grafika átszerkesztése)
  - **TO PICTURE**: konvertálás képpé
  - **CROP**: grafika pixelenkénti eltolása
  - **BILLENTYŰK**:
    '**CRSR**': kép mozgatása
    '**F1**': pixeles eltolás
    '**F3**': karakteres eltolás
    '**F5**': UNDO
    '**F7**': OVERLAY EOR-ral
    '**J,I,K,M**': kis (fehér) ablak méreteinek változtatása
  - **ENLARGE**: kép nagyítása (PREFERENCE szerint)
  - **OVERLAY**: kép kivágása (PREFERENCE szerint)
  - **STRETCH**: kép térbeli eltolása (PREFERENCE szerint)
- **EDIT PICTURE** (kép átszerkesztése)
  - **TO GRAPHIC**: konvertálás grafikává
  - **CROP**: kép pixelenkénti eltolása
  - **FLIP**: kép tükrözése az X tengelyre
  - **UPSIDEDOWN**: kép tükrözése az Y tengelyre
  - **INVERT**: kép invertálása
  - **STRIP COLOR**: kép színeinek eltolása
  - **CONVERT**: konvertálás HIRES és MULTI kép között (oda-vissza)
- **BILLENTYŰK**
  - '**F1/F3**': mászkálás az opciók között
  - '**CRSR**': mászkálás az opció opciói között
  - '**RETURN**': opció opciójának kiválasztása

Bár a program nem egy AMICA, de azért a grafika-kép, kép-grafika konvertálás (és még más...) miatt nagy lehetőségeket rejt magában. Ja, a fehér ablaknak a térbeli eltolásnál (és még lehet, hogy máshol is) van szerepe.

• —JOE—

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Helló, helló, újra itt van Csi Bácsi!

„A Támaszponton vészes a helyzet, menekülni kell...", kezdhetném a bevezetőt az e havi írásom elején, mivel Getto majsztró egy hatalmas böllérkéssel kerget, miután lefröcsköltem egy zamatos debreceni zsírjával. Azóta mint kitüntetést viseli a FRED PERRY pólóján a jelet. Na de kezdjünk bele a közepébe. Az előző számban azt hiszem megemlítettem, hogy lökök egy-két szót a vírusokról (csak azoknak, akiknek még nem volt szerencséjük hozzá), majd utána ami jön ömlesztve.

VÍRUSOK

A vírusok köztudottan ártalmas organizációk, amelyek beorganizálják magukat más organizációkba,és ott organizálnak (ebből lesz az orgazmus). Namármost senkinek sem kell félnie, hogy a monitor előtt ülve, és a ***Mine Girls***-t, vagy a ***BNK Stag***-et, vagy a ***Sexy Beauty***-t nézegetve önnön kezétől elkapja az AIDS-t, vagy a trippert, mint vírusokat. Ettől ugyanis inkább a gépnek kellene félnie. Szóval arra akartam ezzel kilyukadni, hogy a gépünk csak akkor kaphatja meg a fertőzést, ha egy másik géppel érintkezésbe lép. Tehát a számítógépvírus is csak egy egyszerű, ám nagyszerű programocska, amivel igazán jól ki lehet babrálni a másikkal. Ez a programocska (vírus) vagy egy másik programmal együtt érkezik, vagy hálózaton keresztül jön a drága. Ezek után a gépünkben élősködik addig, amíg vagy ki nem irtjuk, vagy ki nem kapcsoljuk a gépet. Kétfajta vírus létezik:

Az egyik a boot-vírus, amelyik a gép indításakor aktivizálódik, **és a file-vírus**, amelyik programmal kerülhet a masinába. Nagyjából megpróbálom leírni, hogy mit is csinál a boot-vírus. Szóval a vírusunknak 1024 byte-nál nem szabad hosszabbnak lennie, mert a bootblockra is csak ennyi adat fér. A másik dolog, hogy soha sem lehet tudni előre, hogy a tár melyik címére töltődik a proggy, és ebből alakul ki az, hogy a vírusnak indítóképesnek kell lennie bármely kezdőcímtől. Ha a kis virnyákunk bekerül a tárba, legelőször megnézi, hogy egyedül van-e. Ha igen, akkor először is tárrezidensé válik. Utána a meleginditási címeket átírja önmagára, és ezáltal eléri, hogy minden resetelésnél először Ő induljon el. Ezután már csak azt a kis munkát végzi el, hogy minden újonnan berakott lemez bootblockjára felírja magát. A file-vírus pedig azt műveli, hogy valamelyik file elé kapcsolódik, vagy pedig a teljes file-t kicseréli önmagára. Ezután csak akkor aktivizálódik, ha futtatjuk a file-t (a pénzt minden este hajtsuk be rajta!) Persze vannak olyan vírusok amelyek igencsak cselesek, mert mind a két féle képpen terjed. Ezeket a vírusokat bunkó paraszt vírusoknak nevezzük.
Ezek után következzen egy-két vírusbuster. (Lehet, hogy elég régiek lesznek az alábbi vírusírtók, de a megbízhatóságuk miatt kerülnek leírásra. Meg azért, mert ezeknek a leírását csináltam meg.)

Az első a VIRUS EXPERT 1.4.

A program egy menüt jelenít meg a képernyőn. Innen válaszhatjuk ki a fogásokat (alsó-felső madárfogás). A gombok jelentései sorban a következők:

READ BB: A kijelölt drive-ról betölti a bootblock-ot, majd azonosítja. Ha felismeri, kiírja a nevét, ha nem akkor az „unknown bootblock" felirat jelenik meg. Ezt lehet analizálni (ANALYSE), hogy megkapjuk azokról az információt, amiket hordoz.
DF0: A drive-okat cséndzselhettyük vele.
CREDITS: Hány próbálkozásunk lehet, hogy leírtsuk a vírust. Nullánál GAME OVER. Egyébként a program készítőinek nevét találhatjuk itt.
HELP: Ha ezt aktivizáljuk, akkor a nyomógombok megnyomásának hatására szöveges leírást kapunk arról, hogy mit csinál a gomb.

- **FILE-VIRUS MENU**
  CHECK IRQ: A file-okat ellenőrzi, hogy vírusosak-e.
  AUTO: Otomatik ellenőrzi a filéket.
- **BOOTBLOCK MENU**
  VIEW ASCII: A bootblock-ot jeleníti meg ASCII módban.

VIEW HEX: Ugyanaz, mint egyel feljebb, csak hexadecimális formában.
LOAD BUFFER: A bootblock-könyvtárból a pufferba tölti azt a block-ot, amelyiket kijelöltük.
ANALYSE: Elemzi a lemez bootblock-ját, és kijelzi, hogy (köz)veszélyes-e, vagy sem. Érdemes a library-ba tölteni a bootblockokat, hogy máskor már felismerje ezeket.

- **LIBRARY MENU**

RECORD BB: A bootblock-ot vehetjük fel vele a könyvtárba.
FULL: On/Off. Ha be van kapcsolva, akkor tudunk bootblock-ot installogni.
SAVE LIB: A könyvtárat menthetjük ki.
VIEW LIB: A könyvtár tartalmát nézhetjük meg (pl. megvan-e a Kis Herceg).

- **INSTALL MENU**

STANDARD: Megegyezik az AmigaDOS installjával (gyk. ugyanazt csinálja).
NOBOOT: (Ha nem kérünk hajót) Nem buttogható lemezt hoz létre.
BUFFER: Amit a BOOTBLOCK MENU Load Buffer utasításával betöltöttünk, azt rakhatjuk rá a lemezre.
ON: Ha ez be van nyomva (rúgjunk be mi is!!!) csak akkor él az előző három pont.
QUIT: Kilépés a programból.

VSCAN

Ez a vírusirtó 67 boot és 7 nem boot vírust ismer. File-onként kijelzi a képernyőre a lemezek tartalmát, és kiírja a file-ok jellemzőit is (pl. crunchoit file, bad file, iff file, hal file). Ezzel is lehet ANALYZE funkciót futtatni.

Van még jó pár vírusirtó (pl. Penicilin) ha majd rászánom magam, akkor a többit is kivesézem. Ebben a témában más már nem maradt hátra, mint hogy a megelőzésről szövegeljek egy kicsit. Minden fontos, és a szívünkhöz nőtt lemezről csináljunk archív felvételt (50-es, 60-as évek) azért, hogy ha esetleg sérül a proggy, meglegyen még egy példányban. Leginkább a winklesztertulajdonosoknak szól, mert saját tapasztalatból tudom, hogy nem lehet egykönnyen beszerezni hipp-hoppra 120Mb-nyi proggy-t (főleg ha a fele nincs meg szinte senkinek). Szóval és tett(v)el egy bizonyos időközönként mentsük le a fontosabb programokat (persze vírus nélkül!), mert érhetik meglepetések az embert.

!!!

A továbbiakban elkezdem egy-két felhasználói kütyü leírását, de mivel lassan tudok csak dolgozni, arra szeretnék mindenkit megkérni, ha van egy-két olyan írása, ami ebbe a rovatba berakható, azt szívesen látom és, ha közérdekű, közlöm is. Előre is kösz!

Jajaj, most látom csak, hogy *Kiss Sándor* bicskei olvasónk idecsempészte a levelek közé a levelét, amit csak közvetítőn keresztül tudott csak elérni (postás). Mivel a közvetítőt CoVboy likvidálta, a levelet átadta nekem hogy akkó' má' pötyögesd be, és visszaült a söre mellé.
Tehát következzenek *Kiss* úr pattogó buborékjai.

PATTOGÓ BUBORÉKOK

Először is a használati utasítás.
Ez a kis(s) program nyolc kólát, bocsánat sprite-ot mozgat a képernyőn. A spriték parabolaíven mozgó buborékokat ábrázolnak. A felpattanás magassága fordított arányban függ a magasságtáblázat értékeitől. Két pattanás távolsága az arcunk nagyságához viszonyul. Ja, ez más. Bocsi! Tehát: Két pattanás távolsága a dy értékekkel befolyásolható. Az fy értékből számolja ki a program a parabola pontjait. A program fast ramban is futtatható.

Akkor a lista:

```
;Pattogó buborékok

coPadr=$69804
sPradr=$69000
coPreg=$69800

start:lea $dff000,a6   ;Program indul
bsr alakdef
bsr copper
move.w $02(a6),d0
move.w $1c(a6),d1
or.w #$8000,d0
or,w #$8000,d1
move.w d0,coPreg
move.w d1,coPreg+2
move.w #$7fff,$9a(a6)
move.w #$7fff,$96(a6)
move.w #$8fff,$96(a6)
move.l #coPadr,$80(a6)
clr.w $88(a6)
i1: cmP.b #$ff,6(a6)    ;utolsó rasztersor
bne i1
bsr mozgas
btst #6,$bfe001         ;bal egérgomb
bne i1
bsr vege
rts

copper: lea coplista(pc),a0  ;cop.lista a
lea copadr,a1                ;chip-ramba
i2: move.l (a0),(a1)+
cmp.l #$fffffffe,(a0)+
bne i2
move.l #3200,d0              ;háttértörlés
lea $69a00,a0
i3:clr.l (a0)+
dbf d0,i3
rts

alakdef: lea spradr,a0       ;8 sprite
move.l #7,d1                 ;a chip-ramba
lea fy(pc),a2
i4: lea alak(pc),a1
move.b #$e7,(a0)+
move.b (a2)+,(a0)+
move.w #$f700,(a0)+
move.l #15,d0                ;magasság 16 sor
i5: move.l (a1)+,(a0)+
dbf d0,i5
move.l #0,(a0)
add.l #188,a0
dbf d1,i4
rts

mozgas:lea spradr,a0
lea irany(pc),a1
lea fy(pc),a2
lea dy(pc),a3
lea magassag (pc),a4
move.l #7,d1                 ;8 koord.számítás
i6:move.b (a1),d0
tst.b d0
bne i7
add.b #1,1(a0)
cmp.b #216,1(a0)
bne i8
move.b #1,(a1)
bra i8
i7: sub.b #1,1(a0)
cmp.b #68,1(a0)
bne i8
move.b #0,(a1)
i8: move.b (a3)+,d0
add.b d0,(a2)
clr.l d0
move.b (a2)+,d0
bpl i9   ;y=222-(16192-/fy/*/fy/)/magassag
not.b d0
i9:mulu d0,d0
move.l #16192,d2
sub.w d0,d2
divu (a4)+,d2
move.b #222,d0
sub.b d2,d0
move.b d0,(a0)
add.b #16,d0
move.b d0,2(a0)
add.l #$100,a0
add.l #1,a1
dbf d1,i6
rts

irany: dc.b 1,1,1,1,0,0,0,0
fy: dc.b 82,140,92,210,110,170,120,180
dy: dc.b 1,8,2,7,3,6,4,5
magassag: dc.w 90,130,100,140,110,150,
          120,160

vege:move.w copreg,$96(a6)
     ;visszakapcsolás
move.w copreg+2,$9a(a6)
     ;a kezdő képre
move.l 4,a6
lea 9rname(pc),a1
jsr -$198(a6)
move.l d0,a1
move.l $26(a1),$dff080
move.l $32(a1),$dff084
jsr -$19e(a6)
rts

9rname: dc.b "graphics.library",0
even

coplista: dc.w $0104,$0024
;sprite adatok
dc.w $0120,$6,$0122,$9000,$0124,$6,
     $0126,$9100
dc.w $0128,$6,$012a,$9200,$012c,$6,
     $012e,$9300
dc.w $0130,$6,$0132,$9400,$0134,$6,
     $0136,$9500
dc.w $0138,$6,$013a,$9600,$013c,$6,
     $013e,$9700
dc.w $01a0,$000,$01a2,$000,$01a4,
     $fff,$01a6,$000
dc.w $01a8,$000,$01aa,$000,$01ac,
     $f00,$01ae,$000
dc.w $01b0,$000,$01b2,$000,$01b4,
     $ff0,$01b6,$000
dc.w $01b8,$000,$01ba,$000,$01bc,
     $0ff,$01be,$000
;kepernyo adatok
dc.w $010f,$fffe,$0100,$1000,$0108,
     $0000
dc.w $010a,$0000,$00e0,$0006,$00e2,
     $9a00
dc.w $0180,$a
dc.w $d001,$fffe,$0180,$70,$d401,$fffe,
     $180,$80
dc.w $d801,$fffe,$0180,$90,$dc01,$fffe,
     $180,$a0
dc.w $ffff,$fffe
;sprite alakja
alak: dc.l $07e0,$1818,$2404,$5802,
      $5002,$a001
dc.l $a001,$8001,$8001,$8001,$8009,
     $400a,$4012
dc.l $2064,$1818,$07e0,$0000
```

Ennyi lett volna.

A végére maradjon akkor az a felhasználói proggy, amit a 7000. karakter környékén megígértem, hogy leírom. Ez a program a Quaterback Tools.

QUATERBACK TOOLS

A kezdő képernyőn kiválaszthatjuk, a volumékat, vagyis hogy harddisken akarunk dolgozni (persze csak ha van), vagy a meghajtókban lévő lemezeken (amiknek persze AmigaDOS-nak kell lenniük). Utána egy menüt kapunk, ahol sorban kiválaszthatjuk azt, amit akarunk.

- **DISPLAY VOLUME STATISTIC**

Ezzel érdeklődhetünk a lemezeink hogylétе felől (pl. kapacitás, blokkok, stb.).

- **GOTO VOLUME REORGANIZATION MENU**
  Ezzel egy másik kis menücsoportot kapunk. Egyébként a lemezeinket defregmentálhatjuk vele.
  - **a) Display vol. reorganization menu**
    Ezzel nézhetjük meg a fregmentált részeket.
  - **b) Count fragmented files, but don't reorganize**
    Megszámolja, hogy hány fregmentált file-unk van, de nem teszi rendbe.
  - **c) Rerganize volume, and defragment files**
    Itt tudjuk rendbetenni a vinyót vagy a lemezeinket (és itt lehet nagyot szívni, ha leáll a folyamat közepén valami miatt, mert ezután csak a FORMAT doktor segíthet).
  - **d.) Return to Main Menu**
    Vissza a méjn menübe.
- **RESTORE DELETED/LOST FILES AND DRAWERS**
  Itt tudjuk visszaállítani az elveszett szű.. file-jainkat.
- **GOTO VOLUME REPAIR MENU**
  Itt preparálhatjuk a lemezeiket.
  - **a) Find unreadable blocks; mark them "out of service"**
    Megkeresi az olvashatatlan részeket, majd megkérdezi, hogy nyilvántartsa-e "bad" néven. Ez arra jó, hogy az így jelölt részeket használta nyilvánítja a gép, és nem akad el read-write errorral.
  - **b) Find (but don't repair) bad files and drawers** — Megkeresi a hibás file-okat és fiókokat, de nem javítja ki.
  - **c) Find and repair bad files and drawers** — Ez már kijavítja 80 százalékban a sérült file-okat (na jó, csak 60 százalékban).
  - **d) Return to Main Menu**
    Ezt sejti mindenki, hogy mi.
- **FORMAT VOLUME**
  Na ezt még az is tudja hogy mi, akinek még Spectrumja van.
- **UNFORMAT VOLUME**
  Az előző ellentéte.
- **SELECT A DIFFERENT VOLUME**
  Ha befejeztük a munkát az adott meghajtón, itt léphetünk másik meghajtóra (Martens-szel).

Akkor erre a hónapra ennyi, mivel a Múzsám is hiába csókolgat, mert mindig más jut utána az eszembe, nem a rovat. (Mindig az jut eszembe, hogy hátulról teszem be.) És végezetül az e havi írásom nem jöhetett volna létre, ha nincs a Végzet Asszonya, a szép Heléna.) Viszlát a jövő hónapban.

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Először is, some scene news on da PC

Nem kell megijednie senkinek, nem lesznek hóttunalmas hírek mindenféle vadidegen csókákról és a macskáik lábának pillanatnyi állapotáról, azt hiszem elég közérdekű témákról (sokan meg tudják szerezni az **Impi**-t, és szerencsére egyre többen hozzáférnek az **Internet**-hez is!) esik majd szó.

— 1 —

A volt **PC**-s scene két szépírói vénájú **nagyágyúja**, **DADA/ex-TSI** (*ex-Scanner*) és **HOTTA/ex-Organ** (*ex-Runtime*) az **#IRC**-n a **CoV**-os nagyközönség számára is rendkívül érdekfeszítő párbeszédet folytatott *Douglas Adams*- és *Monty Python*-témában. A fent nevezett két úriember egyrészt megállapodott abban, hogy egy **ellen-#42**-t nyit az **#IRC**-n, mert jópár magyar, de pláne német, amcsi (főleg az átlagami, aki csak azt a *lame*, ragozás, tőváltozás és nemek nélküli, piszok rövid szavakból álló etc... angolt tudja, és még életében nem volt dolga minimum némettel:)) *Douglas Adams*-fan számára elég nagy gondot jelent a **finn** nyelv felsőszintű elsajátítása, s így, mivel nem engedik be a **#42**-re, joggal (?— nem igaz, hogy valaki képtelen megtanulni a finnt!:)) reklamálnak holmi pót(?- kikérjük magunknak, hogy 'szamár'nak nézzenek!)-#42 csatornáért (itt jegyezném meg, hogy azon kiváltságos külhoniak (a Földkerekségen **3-4** ilyen ember van!) egyikeként, akinek bejárása van a **#42**-re, jópárszor tapasztaltam, hogy ott bizony elég komolyan veszik a finn nyelvet. Pl. egyszer (jó szokásom szerint keverve a nyelveket) akaratlanul németül kezdtem el poénkodni, erre **3** napra kizártak a csatornáról. El nem tudjátok képzelni, milyen sz*r volt három napig **kultura** nélkül! Na azóta vigyázok, hogy legalábbis a **#42**-n ne keverjem a nyelveket:). Legalább olyan színvonalas lesz az általunk alapítandó csatorna, mint a finn **#42**! A téma ugyanaz. A robot **Winnie** egyik továbbfejlesztése lesz; a *finn<->magyar*, és talán az *angol<->magyar* és *német<->magyar* szótárrészét én írom, valamint telenyomjuk mindenféle **MP-**, **DA-** és **követői**-poénnal (igen, jól olvastátok! Bizony, a **DA**-követők között igazán remek írók is vannak (lásd a **CoV 41**-beli listámat angolul beszélőknek)! S így valószínű folytatom majd áldásos műfordítói tevékenységem is!! Sajnos ez a káprázatos irodalmi scene nem mondható el a **MP**-témában (az egy *Holló Színház* kivételével, ami hipercool!:), hisz a *Monty Python Fan Club* eddigi legnagyobb siker(?)-happeninge, a **LIVE PARROT SKETCH**, mint szuperteljesítmény (?????) körül csoportosult! Ez a szkeccs pedig csak **1-2 mondatban** különbözik a jól ismert **DEAD PARROT SKETCH**-től:(Pedig nem is tudjátok elképzelni, mennyi poént próbálok én is kiötölni! Dehát egy **Brian életét**, egy **Mr. Hilter**-t, egy **Silly Walk** szkeccset vagy egy **Cycling-chinese** jelenetet (fordításom a néhai **SCANNER#5**-ben, pár MTV-ben/ papírmagban leközölhetetlenül 'durva' MP-fordítás mellett:) egyszerűen képtelenség felülmúlni!)!! Na az lesz a legjobb, mindenképpen próbáljátok majd ki, mit is tud a mi robotunk! Nem fogtok csalódni, az biztos — egy egész *világ* lesz a segítségünkre! (Ez tényleg nem vicc! Amikor a **DA**-klubban bejelentettem a tervünket, menten rengetegen jelentkeztek, hogy szívesen besegítenek!)! A channel természetesen *multilingual* lesz (de *finn, német, angol* ajánlott, **DA**-ismeret és írástudás előírt, mint ahogy az is, hogy minden *newbie*-nak legyen valami *igazán* eredeti ötlete az ominózus **42**-ről! (most felejtsétek el a *D.A.*-riportomat, és ötöljetek ki valami *egészen* fantasztikusat!)), és igyekszünk majd mi, alapítók is minél többet bent lenni a csatornánkon! *Frankly*, először azt terveztük, hogy csak magyarul lehessen beszélni a csatornán, de aztán egy gyors **/whois *.fi** és **/whois *.hu**-különbségképzés után rá kellett döbbennünk, hogy akkor a finnek kegyetlenül lenyomnák a channelünket taglétszám területén:).

A **másik** remek hír az, hogy **Hotta** bejelentette: Magyarország **szerintem** leghíresebb egyetemi (**BME, Villamoskar**) diáklapja, az *Impulzus* a jövőben még nagyobb teret ad a *Monty Python*-témáknak. Egészen fantasztikus cikkekre van kilátás; hogy kik írják őket? *Titok!!* Tény az, hogy rendkívül közismert úriemberek, és kifejezetten az **Impi** számára írnak majd! (Nem, nem csak én! De többet tényleg nem árulhatok el! *NAGYON* meg fogtok lepődni!:)

A **harmadik** pedig az, hogy az Impulzusban megjelenik majd **Hotta**, és lehetséges, hogy **Armie/GSH** egy, az **IRC** és a **Cyberspace** kapcsolatát bemutató cikke (hej, amióta megtanítottam egy halom *Schönherz*est **IRC**-zni, azóta naponta jönnek új dudák az **IRC**-re!

A következőket pedig csak zárójelben jegyzem meg, mert még semmi sem biztos: valószínűleg a *Schönherz*es MP-bagázs színpadra átdolgozza a *Brian élete* című csodát, és **angolul** eljátssza. Jelen sorok írója valószínű *John Cleese* szerepét vállalja magára... Időpont: **SCH QPA** (ősz)!

— 2 —

Közben fogott rajtam a villamosmér-nök/informatikusok ősi átka (?), és *átmentem a mostanában szárnyát bontogató Mainframe Scene egyik finn-német csapatába.* Ez azt jelenti, hogy *Linux, Unix, InterNet* és egyebek kódolásával foglalkozom szabadidőmben, s a **PC**-t hanyagolom (sorry guys, ígérem, majd igyekszem magam összeszedni, ha lesz egy kis időm. A jövő **CoV**-ra összeírom mindazon **szabad** források listáját és pár szavas bemutatását, amik a világon elérhetőek, és amiket a **Dűne 2**-re meg 1-2 **FTP** site-ra felpakolunk majd — esetleg megbeszélem **Getto** maestróval, hogy a szerk. felé vetődőeknek másolja le őket. Ennek értelme az lesz, hogy nem közlünk le (inkább csak **saját, eredeti** anyagokat) pl. **GIF**-kirakó rutinokat vagy file-formátumleírást **3-4** oldalon át, hogy ha az, vagy hasonlatos már megjelent **PD** forrásban is... Viszont azt remek ötletnek tartom, hogy a PD forrásokkal kapcsolatban a *javításokat, kiegészítéseket* itt a CoV-ban nyomjuk le!) Ez persze nem jelenti kedvenc **PC**-s lapjaim (**CoV**, vagy a diskmag **3style**) otthagyását. A legújabb **3style**-ban pl. *két olyan irodalmi/nyelvészeti remekművet olvashattok tőlem, amire a magyar számítógépes lapok történetében még nem volt példa!* Nem kínálok zsákbamacskát: az egyik egy **extravagáns, 300k-nyi tiszta text** *Finn nyelvtanfolyam! Természetesen én írtam (mivel hazánkban a Finn nyelvkönyv 2 (az 1. rész egyszerűen beszerezhetetlen, az összes könyvtárból ellopták! Bamok!) kivételével képtelenség finn nyelvtankönyvhöz jutni, főleg a* **Finnish for Foreigners I-III** *anyagát használtam fel. Azt még át kellett ültetnem a magyar szabályokkal való egyeztethetőségre...)!* A diskmag *of course* ingyenes (*gy.k. Public Domain*), több **FTP** site-ra és **BBS**-re is felraktuk. Ja, és a **CoV**-ban is továbbíro-

gatok néhanapján (főleg, ha lesz új **Legend** játék, valami egzotikus nyelven kommunikáló stuff, vagy akármi:)...

— 4 —

A múltkori *CoVBoy*-postában beharan-gozott **PC**-s coder-könyvre térve: beszéltem a dologról több cool dudával is (pl. **TSC/PHM**), és úgy néz ki, megírjuk — szervezés folyamatban (még kell beszélnem **Psycho/TSI**-vel, **Csibra Gergő**-vel, meg még pár dudával az egyetemről) (bár, őszintén szólva, **TSC** arra panaszkodott, hogy egy **Visual Basic**-könyv biztos kapósabb lenne! De valószínű lefordítjuk a könyvet mindenféle nyelvekre — és akkor aztán nem lesz gond az értékesítéssel!:). Én valószínűleg egyik szakterületemről, a mesterséges intelligenciát alkalmazó *antivírusok* kódolásáról, valamint debuggerekről és hasonlatos dolgokról írok majd, ami felettébb érdekes téma, de lehet, hogy a hangkártyatémába (**GUS**) újfent beleásom magam. A többiek témái: VGA, democodeolás, stb...:). A jövőben jómagam egyébként inkább csak nagygépes ügyekben publikálok majd mindenfelé — ez való egy vill.mérnök&informatikusnak! Itt üzenem **Rolas**-nak Sopronba, hogy talán az a legjobb módszer, ha egy kezdő PC-s gépet akar venni, hogy a scenén különösen jónevű, becsületes boltokban vásárolj; mielőtt gépet vennél, olvasd át az összes fellelhető paper- és diskmagot. Pl. a néhai **SCANNER**-ben külön példaesetek voltak **Basq/TSI** mester tollából arról, hogy hogyan **nem** szabad vásárolni. Gépet venni bizalmi kérdés — azt javaslom, mielőtt vennél egyet, dobj fel a magyar **Fido**-ra egy-két ilyen kérdést, BIZTOSAN segíteni fogunk, olyan konkrét tippekkel, amik — hogy is mondjam csak — nem közölhetőek le egy papírlapban.

— 5 —

Bocs azoktól, akiket esetleg ilyen **Monty Python**-os és **Douglas Adams**-os témákkal bosszantanék. Ugyebár kétfajta ember van a világon: aki még nem olvasott **D.A.**-t, és az, aki *szereti* — a maradék meg inkább bújjon el. A múlkor is egy amcsi srác igazi közfelháborodást keltett, amikor bejelentette az **IRC**-n, hogy olvasta a **HGTTG** első pár oldalát, és... idézem: *'I've found it pretty... khm... lame'*). Szóval még egy levél, valamint a hozzá tartozó történet is itt van előttem, ami sokak érdeklődésére figyelmet tarthat, különösen azokéra, akik állandóan a **Dirk2**-ért, nomeg a **Mostly Harmless**-ért cs*szegetnek. Sajnos, elég bosszantó dologról van itt szó, s ezért is választottam azt, hogy a nagy nyilvánosság elé tárom ezt a levelet, mert ez legalább a Fido-n feltett kérdésekre válaszol (ui. a **Fido**-n is van egy srác, aki épp a **So long**-ot fordítja, és ő is hasonló cipőben jár. A nem kiadhatóságban nem hívők sokezres tömegéről nem is szólva...). Szóval, **Douglas Adams**-helyzet, Magyarország, 1994. március vége:

'Hi **DADA**!

[...] ***Bunny (Szabó Károly, Kunfehértó)*** *vagyok. Azért írok, mert olvastam a* ***CoV****-ban a* ***Douglas Adams****-os (****DA****) cikkedet, és én is nagy rajongója vagyok „Őfelségének". Sőt a* ***Monty Python*** *is a kedvencem, de most nem erről akarok írni. Említetted, hogy megkeresed a [...] kiadót a* ***DA*** *könyvek miatt.*
Nos, én megkértem őket, hogy amennyiben megjelenik a ***Viszlát, és kösz a halakat!****, küldjék el. Nemrég kaptam tőlük levelet, amiben azt írják, hogy a terjesztő nem tart rá igényt, így nem adják ki.*
Mit szólsz? Nem tudom elhinni, hogy nem fogyott el, mert a HGTTG-t is ***MacLeod****-tól tudtam csak megszerezni, már antikváriumban sincs.*

DADA: Sajnos ez így igaz. A magyar közízlést igazán nem vádolhatjuk, hisz az *egyáltalában* **nem rossz, ha összehasonlítjuk más országokéval — pl. az** ***#IRC*-n** **is felettébb megbőcsült, aki magyar, és ezzel kapcsolatban eddig csak pozitív élményeim voltak:)! Csakhát kicsi ország Magyarország, és talán egy könyvterjesztő vállalat, ami főleg vizenyős Júliákat és dőgunalmas fantasy-kat nyomat, azt hiszi, nem rentábilis mondjuk egy kisebb példányszámú DA-könyvet megjelentetni (pedig MINDENKI SZERINT AZ!)! Ráadásul még nem beszéltem olyan emberrel az IRC-n,** ***akármilyen országból lett légyen is*****, aki hasonlatos problémákat ne említett volna szülőhazájával kapcsolatban! Szóval, egy ideig lehet, hogy nem lesz** *Viszlát*, **és egyéb DA-könyv a piacon — és emiatt kéretik NEM a Vénuszt szidni, mert ők NEM könyv***terjesztők*!

Végülis azért írok, mert céloztál arra, hogy ha a [...] nem adja ki... Szóval, ha arra gondoltál, hogy akkor majd Te lefordítod **(DADA: Well, mindenképpen lefordítottam volna, akár kiadják, akár nem, ui. kegyetlenül gyorsan fordítok/gépelek: up to 30 kByte/óra; a norvég mondavilágot (Dirk2, bármennyire is 'kifacsart' szemszögből mutatja!) pedig mindig is imádtam!:)**, *nos, szerintem nyugodtan nekiállhatsz, mert a [...] nem ad ki* ***DA****-t, az tuti. Sajnos sok* ***DA*** *rajongó van, aki nem tud angolul [...]* **(DADA: Meg kell tanulni! Az angol nyelv iszonyú egyszerű (mondjuk egy magyarhoz vagy egy finnhez képest), talán a svéd az, amit még könnyebben tanultam meg (igaz, erős angol- és némettudással). Mindenkinek, akinek gondja van az angollal, azt üzenem, hogy menjen be a pesti Bestsellers-be (Okt. 6. utca, átellenben a Tankönyvbolttal!), vegyen 1-2 király könyvet, amit magyarul kívülről fúj, és ha valahogy, hát úgy meg fogja tanulni a nyelvet (tanács: vegyétek meg az** *Angol nyelvtan középiskolák számára* **c. könyvet is a TK-ban, magoljátok be az összes kifejezést és szabályt, ami benne van, de úgy, hogy ez utóbbiakat párhuzamba állítjátok a magyar szabályokkal (úgy piszok egyszerű lesz megérteni őket!); aztán az összes olyan szót írjátok ki akár 200-szor is, amit elfelejtetek- egy idő után (2-3 hónap és 1-2 év között) azt veszitek majd észre, hogy gond nélkül tudtok angolul olvasni! (Kár, hogy nincs más nyelvű könyveket forgalmazó, igazán jó bolt ma Magyarországon... Könyvet behozatni sajna marha lassú (*2 hónap!*)- így pl. Helsinkiből kellett S.K. hoznom *finnnémet* nagyszótárat, mert magyarul csak egy régi *kézi*szótár kapható...)))** *Kisebbfajta félistenné nőhetnéd ki magad, ha megtennéd (Ho-ho-ho :))))* **(DADA: Kösz... A Legnagyobb Magyar Isten: *CoVBoy*, én lennék a második? Igen, a fordítás ASAP megjelenik, ha lehet... van öröm? Addig is az új Freestyle-t ajánlanám...:) (van benne egy kis meglepetésem mindenki számára...)**

Vagy a következő magokat: SCANNER#2, #3, #4, #5/PC, 3style#7 /PC, XANNER #1/PC (ez a mag a magyar összgépes scene legújabb büszkesége, angol nyelvű irodalmi mag a Cyberpunk-ról, 2.5 MByte text etc...!), Post Office 7 különszám/Amiga... Azt hiszem, ezek eléggé ismert irodalmi magok, telis-tele DA, MP, Tolkien, Cyber- és egyéb témákkal:))!

És most már tényleg NO MP, NO DA, kicsit emelkedettebb téma (klasszul rímelek, mi?), hogy valami progtech is legyen, itt az a képkirakó, aminek elhagyásáért (CoV#42) biztos kapok majd pár fuckot:)

KÉPKIRAKÓ

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <io.h>
#include <fcntl.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <alloc.h>
void t_err(char r)
{
char *err_msg[]={ "Not enough
      memory...\n\r",
  "File open error...\n\r",
"This is not a valid BMP file...\n\r",
"This is not a 320*200*256c BMP
      file...\n\r" };
clrscr();
textcolor(7+BLINK);
cputs(err_msg[r]);
textcolor(7);
exit(1);
}
int main()
{
int fh,c,bpp;
char buffer[85],*fname,*pal,d;
long ob,op,xs,ys;
const char *copyright_msg="BitMaP
      loader V1.0 (320*200*256)
      (C)Copyright by TARBY(R) of
      TCC\n\r";
fname=(char *)malloc(82);
pal=(char *)malloc(768);
if((fname==NULL)||(pal==NULL))
                    t_err(0);
for(;;)
 {
 clrscr();
 cputs(copyright_msg);
 cputs("Please type in the name of the
                 BMP file:\n\r");
 buffer[0]=80;
 strcpy(fname,cgets(buffer));
 if(strlen(fname)==0)
  {
  clrscr();
  cputs("Exiting to DOS...\n\r");
  exit(0);
  }

fh=open(fname,O_BINARY|O_RDONLY);
 if(fh==-1) t_err(1);
 textcolor(7+BLINK);
 gotoxy(32,13);
 cputs("Reading file...");
 textcolor(7);
 read(fh,buffer,2);
 buffer[2]='\0';
 if(strcmp(buffer,"BM")!=0) t_err(2);
 lseek(fh,10,SEEK_SET);
 read(fh,&ob,4);
 read(fh,&op,4);
 op+=14;
 read(fh,&xs,4);
 read(fh,&ys,4);
 lseek(fh,2,SEEK_CUR);
 read(fh,&bpp,2);
 if((xs!=320)||(ys!=200)||(bpp!=8))
                          t_err(3);
 lseek(fh,op,SEEK_SET);
 for(c=0;c<256;++c)
  {
  read(fh,&pal[3*c+2],1);
  read(fh,&pal[3*c+1],1);
  read(fh,&pal[3*c],1);
  read(fh,&d,1);
  }
 for(c=0;c<768;++c) pal[c]=pal[c]/4;
 _AX=0x0013;
 geninterrupt(0x10);
 _AX=0x1012;
 _BX=0;
 _CX=256;
 _ES=FP_SEG((void far *)pal);
 _DX=FP_OFF((void far *)pal);
 geninterrupt(0x10);
 lseek(fh,ob,SEEK_SET);
 for(c=0;c<200;++c)
```

```
read(fh,MK_FP(0xa000,63680-c*320),320);
  close(fh);
  getch();
  _AX=0x0003;
  geninterrupt(0x10);
  }
}
```

Mese az elveszett királyfiról

Pár szó Csibra Gergőtől: *...leírhattátok volna a* **Frontier** *leírás mellett, hogy requires an 386 proci at least* **(DADA: ma már 486SX/486DLC alatt nem is érdemes gépet venni, mert qr*a lassú még a 386DX is! Itt jegyzem meg, hogy nekem 486DLC (alig drágább alaplapok, mint a 386DX-ek, de kétszerte gyorsabbak!) van, és alig találtam inkompati-bilisebbnek a kétszeres árú 486DX-eknél!)**, *mert akkor nem próbálkoztam volna téged (CoVBoy) ilyen nagy tettre kényszeríteni indexelés, hátranézés és tükörhasználat nélkül. Éppen a tegnapi napon vizsgáztam vezetésből [...]. Az az igazság, hogy hibátlanul nyertem el a jogot arra, hogy birtokolhassam a rózsaszín papírkát, amit külhonban drájvlíszisenszneк vagy fűrerzájnnak hívnak. Én magam kétszer buktattam volna meg önmagamat, de ez nem lényeges, mert az első bukási alkalommal egyetlen balesetet kerültem el, igaz, hogy kizáró okkal, de a vizsgabiztosom durrogott. [...] Ennyit a Frontierről [...] és most következzék a mese* **(DADA: Nem tom a PC-info rovat már itt teljesen elirodalmasodik? Na ez inkább való a Postába! Vagy talán nevezzük ki Frontier leírás/2-nek!)**: *mese az elveszett királyfiról, aki behatolt a hétkezű sárkány birodalmának abba a zugába, ahol a negatív számokból is tudnak négyzetgyököt vonni* **(DADA: Khm... azt sokan tudnak:))**.

Egyszer volt, hol nem volt, voltegyszeregy egyszeregy, ami pontosan 3 voltos volt. Ezt előhozta az a manusz, akit zebulátornak hívtak, pontos, becsületes, polgári nevén madzagzebulátornak. Ez egyszer kölcsönkérte Han Solótól az ő tulajdonában levő molekulazizonátort, ami még anno 1991-ben romlott el, és csak foltot varázsolt ki-durrant biciklijének hátába félig behatolt AIDS veszély **(DADA: Istenbizony tovább nem írom, ha Te is beállsz művésznek mindenféle illogikus mondatszer-kezetekkel!:))**. *Szóval Luke Szkájvolker és ez a zénó elindult világhódító útjára, és amint mentek, mendegéltek, egyszercsak nem lettek. Mert megjelent az eszköz, és ő hagyta elmúlni létezésük utolsó momentumát, amit még 2001-ben is csak monolit néven emlegettek, és oldalainak aránya 1:4:9: az első 3 természetes szám négyzetgyöke* **(DADA:: Khm, asszem ezt Clarke máshogy definiálta!:)**. *'E világok mindegyike a tiétek, kivéve Európát, ne szálljatok le rá!'. Amint éppen elmúltak, megjelent a 21,456 dimenzióból a 21,456 dimenzió szülötte: dimenzizi* **(DADA: Na erről kedvenc figurám, Dirk Gently holmi 12 hátsó érzéke jut az eszembe, amit képes volt megszámolni!)**. *Övele nem bánt el ilyen csúnyán az eszköz, mert ő szerelmes volt a hamupipőkébe, az eszköz pedig saját lányaként szerette hamupipőkét, hófehérkével együtt. Megjelenése pillanatában az ő 21,456 dimenziószámú teste néhány apró változások árán áttranszformálódott a majdnem 5,1 dimenziós térbe, amiben az eszköz létezett. Ezek a kis változások csak arra voltak elegendőek, hogy nemi életet élhessen hamupipőkével, de ne érezzen semmit. Ennek hamupipi csaknem megőrült volna, ha nem lett volna frigid. Ezért mindketten beszálltak az eszköz Asp Explorer nevű űrszekerébe, és egy 30 Megawattos bimlézerrel felszerelkezve nászútra indultak az intergalaktikus hiperszpészbe. Amint elsuhantak a Zaonce mellett, megalakították a műanyagszivacsgyártó kft.-t, és beültek a budiba. Bé-ú-dé-i budoár. Éppen ebben a pillanatban pergett le a festék a falról, és a csupasz tégla maradt a hétkezű sárkány kámonbébilájtmájfájör uszodájában. Erre a hétkezű sárkány úgy megharagudott, hogy hívta a megmentőjét, a Dragonrobotot, és együtt elbotorkáltak a negyedik köbgyökdimenzió hátsó lyukába, ahol nemcsak negatív számokból lehet gyököt vonni, de még nullával is lehet oszatani. Amint ebben a gyalázatos térben kitört a forradalom, lenyugodott a folyosón tomboló mass (tömeg). A többrétegű nyomtatott áramköri lemezeket azonban nem itt ellenőrizték, így nem tudtak hatást kifejteni arra a 125. oldalon található kenyérmorzsára. Amint ezt a kenyérmorzsát atomanti barátai megpróbálták elszállítani, megjelent fokszimakszi és frédiésbéni hogy balukapitányról és lajcsiminden-amiegy-dollárbabeleférszend-vicséről ne beszél-jünk. De a kenyérmorzsa fölött össze-csaptak az elszabadult indulatok, és már csak a presztízsért folyt a harc, a kenyérmorzsára már nem gondolt senki. Így sikerült csipésdélnek kislisszolnia pukkandúr félelmetes karmai közül. De ezt csak a DUNE-ben elért charmájának köszönheti (PC). Miközben éppen terhelésés vizsgálatot végzett egy BC182-es szicílium* **(DADA: Hogyan?)** *tranyón, és a hűtőborda méretéről csodálkozott önmagában, rájött, hogy a BC182-es tranyóra nem is lehet hűtőbordát rakni* **(DADA: Hűtőcsillag?)**, *csak a sziliciai* **(DADA: Na már értem!)** *maffia tud ilyet készíteni germániából származó palermói káttánitelügyelő* **(DADA: az meg micsoda? Tán csak nem valami gestanyó?)**. *Amint éppen kinyitotta... mi a rákot akartam írni? A vindózenté egyik ablakában futó, de még mindig nem preemptív többfeladatos rendszerkörnyezetet tartalmazó Modplayer V32.46-ot, akkor rájött, hogy a Larry 6 nem is 6 hanem csak egy nőcsábász, aki ráadásul még lezserruhásos is. [...]* **(DADA: na kezdem elveszteni a fonalat, térjünk vissza normálisabb témákra!)**

Ismét a VGA programozási téma

[...] Ájem hír ögen. Elküldtem a 8 oldalas levelemet [...], amiben a **VGA** *programozást hiányoltam. Megjött a* **CoV 40**. *Kinyitom, és mi van benne?* **VGA** *programozás. Na gondoltam elkéstem néhány angströmöt. Lapozok hátra, hátha van valami a 360*240 és 360*480 módról* **(DADA: ha jól tudom, a Freestyle 5. számában jelent meg a témáról valami. De a CoV köv. számában benne lesz 1-2 PD forrás neve és elérési helye!)**.

Kedves **DoT** *barátom! Indítsd el a* **Turbo Pascal** *V6.0 vagy V7.0 progit. Nyomd meg a* **Shift** *és* **F1** *gombokat egyszerre. Ezután írd be, hogy* **ASM**, *és nyomd meg az* **ENTER** *billentyűt. Mindez azért kell, hogy a TP hipertext jellegű helpjéből megtudd, hogy NEM KELL ELMENTENI A REGISZTEREKET, csak a* **DS, SS, BP, SP**-*t, amennyiben ezeket használod. Ha adhatok egy tanácsot, az* **SP**-*t, a* **BP**-*t és az* **SS**-*t* **ne, NE!** *a* **PUSH** *utasításokkal mentsd el (a verembe), mert tönkreteheted vele a vermet!* **PUSH** *helyett inkább használj globális változókat. A globális változókat a program elején, a* **VAR** *kulcsszó után szokás deklarálni. Lokális (procedure... var után álló) változókkal se kísérletezz, mert az is a veremben van! Azonkívül ha a* **procedure** *után ha egy* **assembler** *kulcsszót írsz, akkor nem kell a begin...end, hanem rögtön írhatod az* **asm**-*ot.*

Létezik egy svga256.bgi nevű **BGI** *file. Jordan Hargraphix írta, nekem a V2.31 verzió van meg. Ezzel* **VESA** *kártyákon használhatod a* **TP** *fantasztikus rajzrutinjait, akár 1024*768*256 color felbontásban. Így kell használni:*

```
var
i,j:integer;
begin
i:=InstallUserDriver('svga256',NIL);
j:=...
InitGraph(i,j,'');
[...]
```

Itt a **j** *a videomódot jelenti:*

```
VGA/MCGA 320*200*256 =0
SVGA     640*400*256 =1
SVGA     640*480*256 =2
SVGA     800*600*256 =3
SVGA     1024*768*256 =4
```

A globális változókkal csak akkor kísérletezz az **SP, BP, SS** *mentésénél, ha a* **DS**-*t még nem piszkáltad! Egyébként a* **DS**-*t* **push***olhatod, ha* **SP, BP, SS**-*t nem piszkálod (többnyire ezekre nincs szükség). A* **DS**-*re viszont sokszor lehet szükséged, de ne felejtsd el az* **asm**-*ot lezáró* **end** *előtt visszaállítani, mert behal(hat) a programod.*

!!!

DADA: még pár dolog. A múltkori IRC-s cikkből kimaradt, hogy a magyar **Bolo**-szervert még fejlesztjük, de már lehet rajta gyakorolni az 'éles' amerikai 'bevetéshez'. Ezen jelenleg csupán három magyar, három szlovák és három német képviseli Európát, így minden **profit** szívesen látunk! Páran megkérdezték, miért fagynak ki a hajdani **SCANNER**-ek. Használjatok **GMOUSE.COM**-ot! Aztán vannak ugyebár letiltott számok a **SCANNER**-ből (amelyek irodalmi színvonala nem érte el a végül összehozott 5 számét, ezért inkább kihagytuk, de a számozásuk 1-től 5-ig tart- fenemód logikus, mi?). A hivatalosan felvállalt **SCANNER**-számok (mindegyik egy db. **EXE**, a méretüket melléjük írtam): 1.2(500k); 2.1(450k); 3.8(1100k); 4.1 (1190k) és 5.0002(795k) (mindegyiken van egy **OFFICIAL** vagy egy **REPRINT** fejléc!)
A ***Négyesi Karcsi***tól kaptam egy telefont, hogy miért írtam negatívumot a ***Volkov Commander***-ről a **CoV 41**-ben. Nos, **Volkov rulez** (a múltkor pl. elbeszélgettem vele oroszul a *#Russian*-on, és tényleg a világ egyik legjobb coderének tartom!), aki leragadt annál a szerencsétlen, lassú, sz*r, nagydarab ***Norton Commander***-nél, annak úgy is kell! Ennek ellenére ha az MS-DOS sz*r, azért a ***VC*** tartalmazhatna egy, a DOS hülyeségét kompenzáló rutint (a témáról bővebben a **VC.DOC**-ban olvashattok!):) Ha már az MS-DOS-nál tartunk, kaptunk jópár élénken Microsoft+IBM+Intel-szidó levelet (volt köztük igen cool is!!:). A témával nem kívánunk itt a **CoV**-ban foglalkozni, vannak jobb ötleteink is (meg egy csomó, helyhiány miatt eddig le nem közölt rutinunk) — akit érdekel az, hogy jelen sorok írójának, vagy pl. a Számítástechnikának mi volt a véleménye már 1990 derekán az Intelről, az olvassa el a **SCANNER#5** idevágó cikkét (de legalább a Barbara-verset!)! (Ez van, gyerekek, ezt kell kódolni! Vagy át kell menni nagygépre:)).

Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.

Getto KOMIKSZ

CSAPTER TÚ ⊕ CSENDÉLET A HQ-N















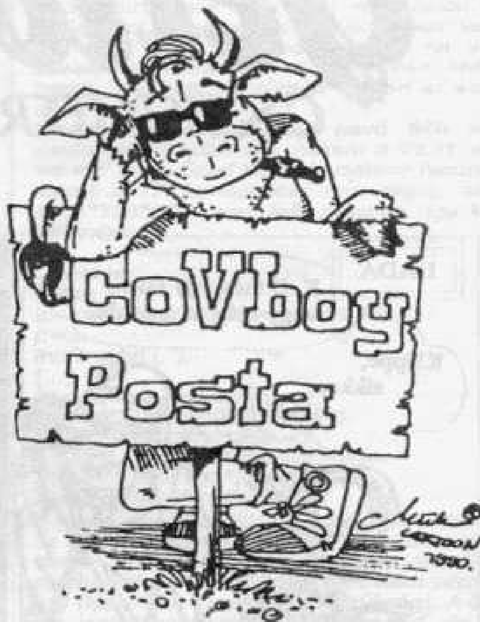




Dö Getto grafiksz end lógó ár regisztred trédmárk of Müller májsztró end CoV HQ!

A jövő hónapban természetesen ismét találkozunk!

Na, ez a hónap is jól kezdődött! Még szinte meleg a wincsim az előző posta lezárása óta, s miközben éppen azon morfondíroztam, hogy mivel is kellene elütni a következő 3 hetet (ha nagyon nekiviselkedem, 1 hét azért elég szokott lenni az anyag összerendezésére), szóval éppen képzelegtem, amikor 1.0 hátbavágott, hogy ébredjek fel, visszakapom azt az 1 oldalamt, de van kb. 2 hetem arra, hogy asztalra tegyem az alkotást. Huh, mondtam magamban, hát így mikor fogok a nyárra előre dolgozni, mert az mégsem lehet, hogy nyáron ne legyen CoVboy Posta, s ismét kitegyük a *„Szabadság miatt zárva tart"* táblát, ez elég nagy morgást váltott ki tavaly, mondjuk az eredménye olvasható a „LELEPLEZŐ #3." levélben, na de ne menjünk a dolgok elébe. Szóval arra a következtetésre kellett jutnom, hogy nincs mese, inkább ki sem kapcsolom a gépet, ismét felborogattam a dobozomat, és szelektálni kezdtem. A novellákat, történeteket, regényeket, megaleveleket most a kupac aljára pakoltam, a rövidebb lélegzetű dolgokat rangsoroltam, s így kibontakozott egy kisebb fajta kép előttem arról, hogy is fog kinézni az e havi Posta. Álljunk csak meg, most végül is melyik az e havi, mert állítólag, amikor ezeket a sőröket olvassátok, még mindig április van, s ebben a hónapban állítólag már megjelent picivel Húsvét után egy szám, pontosabban későbbre csúszott. Vagyis most az az e havi második fele, de úgy is fogalmazhatunk, hogy a hónap eleji az a múlt havi volt, csak csúszott. Nevezzük most ezt az e havinak. A szakmai kérdésekkel foglalkozó leveleket szisztematikusan átpasszoltam az illetékeseknek, mégis csak jobb lesz, ha ezekben a PC-s szakmai kérdésekben inkább a DADA válaszol, nem mintha én nem tudnék, de nem mindegy, hogy mit és hogyan. A maradékot azután kezdtem sorra venni. Meg kellett állapítanom, hogy szorul a gyűrű a nyakam körül, egyre többen próbálkoznak a leleplezéssel, hogy sikerül-e, azt majd később meglátjátok. Akik pedig ebben a hónapban nem kerültek sorra, ne csüggedjenek, lesz még úgy 7-8 Posta az idén, szóval nyugalomra semmi ok.



Aktuális téma!

(még mindig a WASTED TIME)
CoVboy: Na, nem kell megijedni, ez az eszmefuttatás most rövid lesz, de mivel ez volt a hónap poénja, miért ne osztanánk meg veletek. Történt ugyanis, hogy valaki rendelt egy WT-t, feladtuk utánvétellel. Ilyenkor az utánvételi lap jobb felső szelvénye az OTP címére jön vissza, s a bankszámlánkra rákönyvelik a pénzt. Nos, valami ármány folytán ez a szép kék színű lapocska valahogy a postán elkeveredett, és a csinos kis postáskisasszony valahogy nem állt a helyzet magaslatán, így nem tudta 100 %-osan emulálni az eredeti szelvényt. Ennek pedig az lett az eredménye, hogy az OTP felkeresett bennünket, ugyan nyilatkozzunk már, mit csináljanak azzal a 499,- magyar forinttal, ami a mi bankszámlánkra szól, de a pénznek nem mi vagyunk a címzettje, hanem egy bizonyos WASTED TIMEA, akinek nincs náluk megnyitott bankszámlája. A dolog egyébként azóta rendeződött, a pénzt végül is megkaptuk, nem úgy mint azt a jópárezer Forintot, ami több hónapja ki tudja merre csámborog. Csókoltatjuk a magyar bankrendszert.

HEAD ATTACK

Helló CoVboy!
Múlt héten éppen hazafelé vettem az irányt, kezemben egy CoV-ot tartottam, amikor a Mars téren (Szegeden) elém áll 5 nagy állat csávó **(Már azt hittem valami új keletű UFO mesével állsz elő — CoVboy)**. Kilépett egy kopasz és odaszólt:
— Látom Te jó csávó vagy, dobjál meg egy százassal (Ötezresből tudsz visszaadni? — CoVboy) **(Ez most kivételesen nem én voltam, de nem rossz reagálás — CoVboy)**
Menjetek a jó ku**a anyátokba — gondoltam magamban és szépen így feleltem:
— Nincs nálam még óvszer sem.
— Mutasd csak azt az újságot!
Hirtelen megkövültem és megindultam hátrafelé. Pechemre hátul is állt vagy 2 csávó. Na most CoV vagy élet? (Természetesen élet, mert így megveheted a '93/94-es Évkönyvet és előfizethetsz a CoV-ra is — CoVboy) **(Csak így tovább — CoVboy)**
Az utóbbit választottam, így tehát odaadtam az újságot. Ahogy ki tudtam venni, nagyon tetszett nekik, főleg a Getto rajzok. Abban a pillanatban megérkezett a 17-es busz, felugrottam rá és az ajtó becsukódott. Beintettem a fickóknak, mire ők elkezdtek a busz után szaladni, ahülyes sofőr meg kinyitotta a hátsó ajtót. Hirtelen lefagyott a képemről a mosoly, és gyorsan előreszaladtam, majd megkértem a sofőrt, hogy nyissa ki az első ajtót. Leugrottam a buszról, ami elment a sok fa**fejjel, de a CoV-om odalett, így tehát küldj egy csekket.
Üdvözlettel: BUTT-HEAD, Szeged
CoVboy: Azok a fickók a HQ-tól voltak, és azt tesztelték, milyen értéket képvisel egy CoV annak olvasója kezében. Most küldhetem a csekket a 139,- Ft-ról, holott egy százassal megúszhattad volna, és a CoV-od is megmaradt volna. Ja, bocs — most nézem, hogy előfizető vagy, kegyes leszek, megkaphatod 99,-ért azt a pótlást, de megért neked 1,- Ft-ot ez a herce-hurca, csak a levélre 19,- Ft-os bélyeget ragasztottál, amit elküldtél. Ja, a 17-es busz vezetője országos haverom. Azt mondta, nem is emlékszik ilyen incidensre, a hátsó és az első ajtót csak azért nyitotta ki, mert nagy volt a gázolajszag és éppen szellőztetett, az csak a véletlen összjátéka lehetett, hogy valaki felszállt, illetve leszállt a buszról. A csekk megy, a mesedélutánnak meg ezennel vége.

KI VAGYOK ÉN?

CoVboy: Az igaz, hogy teljesen kivagyok, de a fárdsági mértékemet azt most inkább hagyjuk. Van itt egy levél, amit viszont azért részesítettem előnyben, mert a CoV fennállása óta elsőként kíván leleplezni, az persze más kérdés, hogy nem sikerül neki. Lássuk:
Hálló Kábbolyj!
A levél nem is hozzád, hanem inkább az olvasóközönséghez szól, úgyhogy itt az indok, hogy leközöld a POCSTÁÁÁBAN... A levelet vedd úgy, hogy Angliából küldtem... ezért mielőbb közöld le! (azt írtad, hogy a külföldről írott levelek előnyt élveznek, s egyébként itt jegyzem meg, hogy én is voltam Angliában 2 hétig, nyelvtanulás céljából). **(CoVboy: Ez most csak egy véletlen egybeesés, mert a levél közzétételének semmi köze holmi külföldi vonatkozású dolgokhoz, bár szerezhettél volna egy 65 penny-s bélyeget, biztos azzal is elhozta volna a Magyar Pista, szerintem még Expressz-Ajánlva is!)**
Na jó, a lényeg: Le vagy (hatásszünet) leplezve! Jámbornak hívnak... Aki nem hiszi, járjon ide! Bebizonyítom... a cov... ó bocs COV-ban rendszeresen megjelenő „Megrendelőlap"-on fel van tüntetve egy úgynevezett PC-s játékok című könyv! Mellette: Jámbor-Homoki-Werner. Namostmán' utánanézve a CoV-okban a 28. számig (addig van meg, de már megrendeltem a 12-30-ig terjedőket), szóval a 28. számig csak Homokit (HáPi), Wernert (DADA) találtam... egyeneságon lenyomozva, külsősöket is ide értve a Jámbor névre már csak egy ál-, bece-, stb. név maradt: a CoVboy... tehát a felelőtlen szerkesztő a közönség kedvencének (az én TOP-listámon első vagy...) neve: Jámbor XY. Ahogy mondani szokás ott nálatok; az XY kiderítését (más) olvasókra bízzuk. Én megtettem a kötelességemet, és még egy gyakori idézet a végére:
„CoVboy, közöld le a levelemet, mert sokakat érdekelni/érinteni fog".
Na, viszonthallás... Terasz, Terrace, Terasse, Terrazza, Terraza (magyar, angol, német, olasz és spanyol nyelven), vagyis Teremi József Balázs, Kaposvár
Ja, és az én TOP-listám: 1. CoVboy; 2. Getto; 3. Hápi-DADA-HANCU stb.; 4. Friderikusz Sanyi; 5. Havas Henrik; 6. Fodor Gábor; 7. Larry Hagman; 8. A tehén a CoV-ból; 9. A kutyám; 10. Gyarmati Lacika... előfizetők, kaposvári, az osztálytársam.

CoVboy: Helló terasz! Lassan jön a jó idő, egyre többen fognak a hátadra ülni, remélem kipihented magad a télen. Minden jel arra mutat, legalábbis ami a gondolatmenetedet illeti. Nos, valóban elég jámbor vagyok, már ahogy a környezetem ezt úgy általában megítéli. Viszont azt nem igazán értem, miféle összefüggést látsz ama bizonyos könyv szerzői is a CoV munkatársai között? Az általad említett megrendelőlapon egyébként sem csak ez az egy könyv szerepelt, így akár lehetnék Kovácsné, Dr.Rubicsek, vagy Benkő XY is. Nem vagyok Jámbor XY, sem Kovácsné XY, sem Dr.Rubicsek XY, sőt Benkő XY sem, bár tudom, ez a kijelentés úgy sem igazol semmit, én mégis azt mondom, ez az állítás túlságosan sántít. Nem mondom, hogy az általad említett Jámbor XY-t nem ismerem, hiszen ő is letette már a névjegyét a CoV-ban, az más kérdés, hogy a neve sehol nem szerepelt. Olyanról még nem hallottál, hogy valaki kéri: a nevét ne tüntessék fel a lapban. Hát akkor a további tippelésekig pá!

LELEPLEZŐ #2.

CoVboy: Úgy látszik kezd divatba jönni ez a téma, most egy újabb levelet emeltem ki a sorból, melynek írója jellemem alapján próbál leleplezni:

Na Fuck!
(Ez aztán a megszólítás, neked is — CoVboy)
Itt következik egy kis jellemrajz, döntsd el, hogy rád illik-e?
Középmagas fiatalember, szemüveges (Nem, nem vagyok parafenomén, a TV-s szereplésedből kiderült). A hétköznapi életben kicsit gátlásos, de írásban baromi jó fej (like VIC of COMA, ajánlom a gyűjteményemet a leveleiből). Informatikai téren otthon érzi magát, kissé egoista és magába forduló, legszívesebben elbújik a kuckójában és órákon át rángatja a joysticket (egeret). Ja, és a levelezésben szereti úgy feltüntetni magát, hogy egy kissé bátortalan vagány fickó a sarki kocsmából, holott ez egyáltalán nem illik rá. Intelligens és jó angol tudással rendelkezik. ENNYI!
Ha barátok leszünk, akkor küldök COMA stuffot.
Üdv: PETERSON of COMA from Debrecen
CoVboy: Mi derült ki a TV-s szereplésemből? Az a homályos valami a fejem helyén az nem egy 33 dioptriás szemüveglencsén át látható képet akart szimbolizálni, az szimpla TV-s trükk volt, más műsorban (pl. Blue Light) nem láttál még ilyet? Hogy írásban baromi jó fej vagyok? Hát nem tudom, az iskolában 3-asnál sosem adtak jobbat az írásomra, na persze a fogalmazás az más kérdés. Egyébként sem értem,

hogy lehet valaki írásban baromi jó fej. Vagy fej, vagy írás, a kettő együtt nem megy! Az informatikai téren nem érzem otthon magamat, a Körtéren annál inkább. Magamba forduló csak a tükör előtt vagyok, az meg nincs otthon, minek, fésűm sincs, az is minek. A joystickomat nem én szoktam rángatni, hanem CoVboyné, és ő is csak akkor szokta órákon át, ha előtte megittam vagy 12 sört. Nem emlékszem, hogy valaha is a sarki kocsmákról regéltem volna. Skandinávia északi részein egyébként sem divatosak a kocsmák. Na ugyan áruld má' el, miféle koma stuffot küldesz? A lakodalmas rock nem az én stílusom.

LELEPLEZŐ #3.

Kedves Oszkár!
(Nem emlékszem, hogy díjat neveztek volna el rólam — CoVboy)
Nem tudom, hogy Te mit képzelsz magadról! És azt se tudom, hogy miért neveztelek kedvesnek, és hogy miért írtam nagybetűvel a „te" szót?!
Azt hiszed, hogy te vagy a világ közepe? Mert levelezési rovatot vezetsz? És még a nevedet sem mered senkinek elárulni? Remélem ezt a levelet berakod a levelezésbe, hogy mindenki tudja, a te neved: Oszkár! Méghozzá Kispál Oszkár! **(és a Borz — CoVboy)** Most mindenki meg fogja tudni, hogy Oszkárnak hívnak. A CoVboy nevet is csak azért használod, mert félsz, hogy kicsúfolnak az Oszkár név miatt!
De nem ezért írok, hanem ezért:
Mi lesz a gyerekkel, te szemét? Tavaly nyáron, amikor megismerkedtünk a Balatonon, azt hittem, hogy szeretsz! **(Az szerintem tavalyelőtt volt — CoVboy)** De csak arra voltam jó, hogy megdugjál! És még kotont sem vettél! Az összes pénzedet sörre + cigire költötted, te részeg disznó! Ráadásul el sem élveztem, mert olyan kicsi volt a f****d! Szerintem visszamaradtál a fejlődésben. Úr isten, csak *** cm állva? **(Ez nem tartozik mindenkire, bocs. Tudod, ha állok, a gravitáció befolyásolja — CoVboy)** A korai magömlésről meg ne is beszéljünk, 10 perc alatt kétszer is elmentél **(Ja, elfogyott a sör — CoVboy)**, mindent összekentél, a hálózsákból még azóta sem jött ki **(Mi nem jött ki, úgy emlékszem egér nem volt — CoVboy)**. Most a gyerek, akit Lacikának kereszteltem el (na vajon miért), itt szenved velem ebben a 23 négyzetméteres albérletben! Mit tettél velünk? Te rohadt szemét! A gyerek azt sem tudja mi történik körülötte. Két ember életét tetted tönkre te állat!
DÖGÖLJ MEG!
NY.J. és NY.L., Szekszárd
CoVboy: Már engedd meg, de még nem kívánok távozni az örök vadászmezőkre. Hát mit ne mondjak, feladtad a leckét! Őszintén szólva nem is tudlak hirtelen magam elé képzelni. Te lennél az a szőkésbarna, vállig érő hajú, kék szemű hölgyemény, az a RAPublic mániás? Esetleg az a szőke, de barna szemű, kb. 165 cm. magas, rágógumizós (Tudod, nem csak a cukormentes ORBIT az élvezet), de az nem lehetsz, mert azt Katinak hívták, megvan! Te vagy az akit akkor ismertem meg, amikor kib**** nagy eső volt és a dzsekid alá bújtam. Hú de sok sört megittam akkor. A gond csak az, hogy nem igazán emlékszem, hogy én utána még vagy kétszer elmentem volna 10 percen belül. Ahogy visszaemlékszem a nyári dolgokra — már amennyire vissza tudok — már akár egy óvodára való gyermek lehet ebben az országban, aki nem tudja mi történik körülötte. Miért pont nekem kellett volna vigyázni? Ja, és tartásdíjat nem tudok utalni, mert nincs miből... tudod, a sör meg a cigaretta...**

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt mindenki!
Nagyok vagytok! (Mi van, kilestél bennünket a HQ előtt? — CoVboy) Éppen városnézésre indultam a legújabb Cov ügyében, mikor hirtelen ott láttam magam előtt Muteromat kezében a „nagy"-gyal. WOW. Kinyitom, egy cetli ugrik ki belőle: „GRATULÁLUNK!..." WOW. Rövid böngészés után eldöntöttem, hogy előfizetek. PÉNZ KÖLCSÖN, BUSZ, POSTA, FELAD. Hazaérés után jutott eszembe, a csekken egy másik cím szerepel a nevem alatt, mint ami tavaly volt. Senki sem ugrat senkit, csak megváltozott az utcánk neve. Ennyi lett volna a mondandóm, most pedig sietek, mert sürgős mondanivalóm van VÍZ-ELEK-nek.
By...hi... Podos Dénes, Salgótarján
CoVboy: Miféle cím, miféle csekken? Ki ugrat kit? A csekked még nem ért ide, a borítékra nem írtál címet. Úgy látom nagyon sürgős lehetett a dolog...

Hi, ahoy etc.!
És megint, már megint, csak ne azért, már csak 149 azt halil... **(CoVboy: A honvéd — hon nem véd — elvtárs itt 1 oldalon keresztül azt taglalta, hogy mi mindent csinálnak ott bent, ami tilos)**
...A lényeg az, hogy sz*r az army, és csak ennyi. Az elöljáróimmal semmi problema, csak egy: kár, hogy a magzatvizükben nem úszkált cápa. Tényleg, nem kell egy SB Pro.II.? A gányba sem tudom eladni, és a GUS mellé nem akarom visszatenni, minek! A cserében benne vagyok, egy Pentium 32 megával... előnyös ajánlat nem? Vagy van eladó pala lemez, nem kell? Ha igen, miért nem?... **(CoVboy: itt újabb levél jön a bakától, csak egy nappal később)**
...Ez a levél nem lesz hosszú, csak az az eladó láda kéne. Adok tízet érte... Ha kevés, nem baj, nekem nem. Megveszem, oszt megborítom. Imádok kocsikat borítani :(. De most komolyan, úgy döntött a magassága, hogy megveszi. Hogy előnytelen lenne számodra az ajánlat? Ááá... Szerintem fair... Na csá, PSYCHO
CoVboy: Helló kopasz! Szerintem jobban jársz, ha a SB-det nem egy Pentiummal együtt akarod elcserélni, hanem különkülön, hamarabb lesz kuncsaft. Az az eladó pala lemez az melyik, az amit a Kovács Katival vettek fel 10 éve a Palatinus strandon? Kösz, nem vagyok műgyűjtő. Lássuk csak, na neked is az autódra fáj a fogad? Tíz mit adsz érte? Kösz, csontcsillag nem kell, én is elhoztam kettőt, amikor leszereltem, elvetettem, azóta sem kelt ki. Imádsz kocsikat borítani? Ja, tudom már hogy ki vagy te. Az a pasas a vájszer ríze reklámból azzal a nagy bazi lepedővel. Hát azzal nem nagy kunszt. Mennyit fizettek érte? Na látod, előbb vagy utóbb csak meg fogunk tudni egyezni...

Helló Covboy!
Nekem csak egyetlen kérdésem volna, hogy mi a franc az a SHADOW RAM. Lehetőleg gyorsan válaszolj rá. Köszönetként egy viccecske. *A rendőr odamegy egy kocsihoz, és a sofőrhöz szól: Uram, a kocsijából folyik a víz! A pasi nem szól semmit. Eltelik egy óra, miközben a rendőr már negyedszer is megkísérelt szólni, megint odamegy, és megismétli: Uram, már ötödször szólok, hogy folyik a kocsijából a víz. Mire a sofőr: Rendőr Úr, én pedig már ötödször mondom, hogy ez egy locsolókocsi...*
TOY alias Kocsis Gábor, Gyöngyös
CoVboy: Helló TOY! Jó a neved, ahol laksz, sok a galamb? Na mindegy. A sedó ram az egy olyan véletlenül elérhető memóriaegység, aminek különleges tulajdonsága, hogy nem átlátszó, így a rávetődő fény valamely irányba árnyékot vet (Forrás: Répai Nagy Lexikon — 5-ös köpet) Viccre pedig viccel illik válaszolni: *Két tehén ül a fán, és arra repül egy ló. Az egyik tehén megszólal: Hé Te, tűnjünk el innen, lófészek van a közelben.* Na pá!

Tisztelt Commodore Világ!
Egy kéréssel fordulnák hozzád, mert az újság állandó vásárlója vagyok. A NEWS-ban láttam egy manager programot, amit rögtön meg is szereztem, de sajnos nem tudok vele játszani. A program neve: ANSTOß. A kérésem az lenne, hogy egy rövid leírást közöljetek az újságba. Előre is köszönöm: Szabó Péter, Győr
CoVboy: Ezen ne múljon! Akkor kezdjük is: Az ANSTOß c. programot az Anco jelentette meg. Ez egy vérbeli futball menedzser. Lehet benne focizni, menedzselni, meg minden, ja és szép színes. Vannak reklámok a pálya szélén, ezek mozognak jobbra-balra, ha a pálya is mozog mellettük. Erre azért van szükség, mert a pálya egyszerre nem fér a képernyőre, na persze ez is áthidalható, ha veszünk 4x6 azaz 24 monitort, vagy esetleg 6x10, azaz 60 db-ot, mindegyikre rákötünk egy-egy gépet, és így akár 24-en, sőt 60-an is játszhatunk, ha úgy akarjuk, mint egy diaporáma osztott-képernyős vetítést szemlélhetjük a játékot, csak az a lényeg, hogy az egyes játékosok a pálya egy-egy részletét jól pozícionálják a gépükkel. Amigások és PC-sek egymás ellen is játszhatnak, ez egy szuper MULTIMEDIA GAME. Mindezek láttán nyugodtan állíthatjuk, hogy a Bundesliga 2000 programozói felköthetik a gatyájukat, ha ennél jobbat akarnak alkotni. Hát ennyi, nem tudtam, rövidebbre fogni, bocs.

Hello CoVboy!
Én inkább úgy fogalmaztam volna, hogy a CoV #42 biztos, hogy nem jelenik meg márciusban, hacsaknem valami csoda nem történik. Végre, AMIGA User rovat! De nézzük a dolgok másik oldalát is! A NEWS-ból sikerült szinte teljesen kiirtani az Amigát, ez már a #40-ben is megfigyelhető volt, de a #41-ben kritikus lett. Mi van itt? Szerintem megint meg kellene csinálni azt a levlaposdit, a gépek arányairól, mert szerintem azóta legalább 2-vel több Amigás van, ez én vagyok, meg a Nagy Zoli. Azután nem lehetne a Shock új rovat mellett egy demó rovat is? Lehetne mondjuk 3 oldal Amiga User, 2 oldal demológia, 1 oldal Getto képregény, és még 2 oldal a postának, bár szerintem lehetne + 8 a postának —1 leírás... Következő megalevelem egyébként már kész és több, mint 2-szer olyan hosszú, mint az előző 204 oldalas. NEM VICC!! Nemsokára küldjük egy nagy dobozban. Ja és lesz sör is, pisztoly viszont nem, úgyhogy nem valószínű, hogy Túl-szerű rejtvényekre számíthatnának az olvasók.
Na hello, Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

CoVboy: Nicsak egy régi ősmerős, a csanakiak réme. Hogy's mint? Szeretsz még NagyZol(n)i? Ha meg akarod dönteni az előző megaleveledet, akkor feltételezem, hogy igen. Egyetértek veled, nem történt csoda, viszont így április lett a mega-hónap, mert ennek a számnak viszont mindenképpen április végén kell megjelennie, ami akkor azt jelenti, hogy áprilisban 2 CoV jelent meg. Hát ez cool! 2 heti lap lettünk... Ürülök neked, hogy jó ötletnek tartod az Amiga User rovat beindítását, a #42-ben egyébként több az Amiga NEWS, és erről a szokásunkról nem is akarunk lemondani. Ezt a levlaposdit sokan kérték már, úgyhogy — ha nem potyogott ki útközben — akkor valahol ott lapul középen. Nem elfelejteni, hogy a kérdések hely hiányában az *Épp ez jutott...* rovatba kerültek! Apropó, rovatok. Talán előbb várjuk meg a levlapok alapján történő visszajelzéseket, aminek az eredményét úgyis közzétesszük, várhatóan a CoV 45-ben, s akkor majd állást foglalunk, mi legyen, mi nem, minek növeljük az oldalszámát, minek nem stb. A csomagodat már nagyon várom, hó végéig megint csak egy huszasom maradt, abból meg nem sok sört vehetek...

Hi CoVBoy!
Volna egy nagy kérdésem/kérésem! Hányas számtól nyom a CoV PC-s programokat? Tehát úgy értem, hogy eredetileg a CoV borítóján ez állt: C64, Amiga, Plus/4, na és hányas az a szám, ahol legelőször ez jelent meg: C64, Amiga, PC, Plus/4? Ennyi.
Szondi László, alias GALE

CoVboy: Kedves Zselé. Kezdhetném először is azzal, hogy nem vagyunk nyomda, de most az egyszer komoly leszek: Ha azt az évszámot, ami pontosan 180 évvel később volt, mint a Dózsa féle parasztfelkelés, megszorzod 16-tal, majd elosztod egy kétjegyű számmal, amit egy ideig ellenforradalom fémjelzett, ma már inkább forradalom- és szabadságharc, s az eredménynek veszed a négyzetgyökét (van számológéped?). Ez tök komoly. Szóval a kapott szám a CoV általad keresett első számát fogja megadni.

Hi CoV!
Nem is rég (úgy 1 éve) vettem az első CoV-ot, mert azt hittem rokon, ugyanis CoVács vagyok.
(CoVboy: CoVács barátunk itt kb. 3 oldalon keresztül próbálta bebizonyítani, hogy a C64-nél jobb gép még nem jelent meg, és még a PC is trágyadomb mellette... — mindemellett marhaságokkal fárasztott)
Na, mennyi ökörséget összehordtam, pedig csak kissé elkésve Boldog Munka Ünnepét akartam kívánni neked (Május 1) **(Ki hitte volna — CoVboy)**
KoVács Zoltán, Budapest
Ui.: Mindenféle kérdéssel lehet felém fordulni, akár Novell 4.0 hálózattörés céljából (nem kalapácsos módszer).
Ui2: 1942-es gyártmányú rádiómba 16 bites WC pumpát keresek (parittyással együtt)

```
End;
Procedure Vege;
Begin;
  Asm
    Mov Ah,4Ch
    Int 21h
End;
End.
```

CoVboy: Úgy látom a Pascal még a CoVácsoknak is megárt. Kösz a jókívánságokat! Egyáltalán még van munka ünnepe? Én nem tudom, már csak a hagyományőrzés miatt szoktam felvonulni a sörsátorhoz, 14h-15h között a pultnál várom a vállalkozó kedvűeket, akik meghívnának egy barnára. A szókékkel kíméljetek!

Good sörözést CoVboy!
(CoVboy: Nofene! Úgy látom nagyon beindult ez a május elsejei hangulat)
Kezdjük egy kis helyesbítéssel. Az Nr.41-ben egy bizonyos Szabó Máté nevű gyerkőc azt írta, hogy a Dallas úgy fog végetérni, hogy Jockey-t megölik. Nos, én nem így hallottam, ugyanis állítólag az utolsó előtti részben Jockey előtt lepereg az egész élete, hogy mennyi gonoszságot követett el, ezért hát öngyilkos lesz, viszont a sorozat azzal zárul, hogy még hallani a szíve dobogását, ami azt jelzi, hogy még nem halt meg, vagyis ha egyszer valaha folytatni akarják a Dallas-t, akkor nyitva a lehetőség.
A múltkori leveklemre adott válaszodban volt egy mondat: *„A kalandjátékoknak az a legnagyobb erénye, hogy némi gondolkodást igényel."* Ezt sértésnek szántad?
Egyébként a múltkor tett ígéretemet, hogy beugrok a HQ-ra, valamikor beváltom, még a nyári szünet előtt.
Fontolóra vettem egy megalevél megírását is!
Ja, előfizettem a CoV-ra. Nem tudom, hogy tehettem ilyen felelőtlenséget, de miután elolvastam a CoV 41-et, fogtam egy ollót, össze-vissza vagdaltam, és kipotyogott belőle egy csekk. Ez volt az isteni jel. Fogtam egy tollat, kitöltöttem a csekket, és hogy, hogynem másnap betévedtem egy postára...
Na viszlát, TG alias TéGé, vagyis Tankovics Gábor, Győr City
CoVboy: Ezt a Dallas támát inkább felejtsük (bár ez ellent mond a fizika törvényeivel), mivel nem tudok hozzá szólni, így megcáfolni sem kívánom amit írtál, majd lesz valahogy. Vasárnap délután jobb dolgom is van, mint a TV előtt üldögélni, péntek délelőtt meg általában alszok. A múltkori leveledből kivett idézetről annyit, ha sértésnek vetted, akkor annak szántam. Látom értesz te a szép szóból! Mi ez a győri megalevél-mánia, úgy látszik valami fertőzés lehet ott a levegőben. Akarva-akaratlanul holmi levél-mutációk születnek. A fertőzésnek azért volt egy előnyös hatása is, történetesen az, hogy előfizettél a CoV-ra. Kettőnk között mondjuk az az alapvető különbség, hogy én nem a postára szoktam betévedni, hanem a kocsmába. Ott az előfizetési díjamért mindjárt megkapom amit kérek, nem kell rá heteket, hónapokat várnom...

T.6lövetű!
A NEMZETI ALAPTANTERV-ben olvasható az alábbi: (k.b.)
„Meg kell akadályozni, hogy a diákokban a TV és a számítógép iránt túlzott függőség alakuljon ki."
Ugye Te még a régi alaptantev szerint tanultál?
T.I.S. The Invisible Silence, Bp.
CoVboy: Honnan veszed, hogy én egyáltalán tanultam? Egyébként jó ez az új alaptanterv, már lassan minden kábítószerszámba megy (ne értsetek félre nem az én számba). Amikor még én kezdtem iskolába járni akkor csak egy kábítószer létezett: a HASIS, ALKOSICS, GYARAPICSIS, most meg már... Olvastam valami kereskedelmi marketing könyvben, hogy *„Elsődleges cél a választék bővítése"*, na de ennyire?

Hi Boy! Letter Nemtudoménhanyadik...
My name is Jim Beam. Már rég írtam, de akkor sokszor. És nem került be egyik sem a Postába. Képzeld lett egy PC-m. Az örömöm határtalan lett — volna, ha januárban lett volna CoV-om. Késett a januári, és a februári szám is, de végre megvan mind a kettő. Nálatok ilyen sokáig tart a szilveszteri kijózanodás? Az újság szuper, tetszik benne a PC Info, s mostanában elég sokan vesznek PC-t ahhoz, hogy elég olvasója legyen a rovatnak. Ez a Sótész Gögy ugratás? Ennyi hülyeséget csak direkt lehet írni. Viszont ez a szoftver rendőrség érdekelne, kézeld el, ha Miskolc tele lenne Wanted Jim Beam feliratú plakátokkal. JIM BEAM, Miskolc
CoVboy: My name is CoVboy. Már rég válaszoltam, de akkor egyszer sem. És tényleg nem került be egyik sem a Postába. Gratulálok a kisfiadhoz, mennyivel született? Hogyhogy januárban nem volt CoV-od, nem megmondtuk a CoV 39-ben, hogy ezt most tessék beosztani? Nálunk a szilveszteri kijózanodás még mindig tart, tudod apámnak volt egy magvas megjegyzése felém még évekkel ezelőtt: „Fiam, mindig légy edzésben..." Én meg betartom. Sótész Gögy szerintem mindig is direkt írta a hülyeségeit. A szoftver rendőrség pedig szerintem nem csak téged érdekelne, hanem minden CoV olvasót. Ha lesznek a témában újabb fejlemények, arról időben fogunk sikítani...

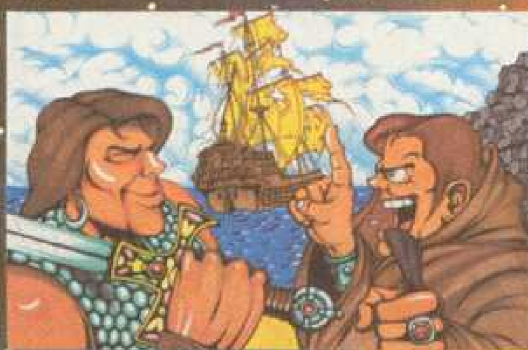
See Ya CoVboy!
Ne vedd sértésnek (Hanem edd — Peti W.Smith), de én nem vagyok HAPPI, mert a kacsa azt mondta, hogy HAP-HAP-HAP-ciiiiii! És a PAPRIKA, akarom mondani (Nem akarom — Peti W.Smith) PAP RITA már apáca és zárdába vonult. Nem vagyok HAPPY V2.0, mert...
CoVboy: Na itt vágnom kellett, mert Mr.Smith meg sem állt „NEM VAGYOK HAPPY V20.0"-ig, s ezt Ti úgysem szenvedtétek volna kisebb idegrángások nélkül.
Na. Ne! Már is vége, meg ENDE, meg THE END, Bye, Hi, Yikes, Pá, Helló, és Üdv: P.Smith alias Kovács Péter, Budapest
CoVboy: Kedves P.Smith, aljas Kovács Petya. Megértem, hogy nem vagy HEPPI, de könyörgöm, miért engem szemeltél ki, hogy a szívedet kiöntsed. Már fontolgatom, hogy a hozzád hasonló szintű levelezőknek külön klubot fogok nyitni, s a címlistát mindegyikötöknek elküldöm, majd lesztek szívesek egymásnak ömlengeni...

Hi CoVboy & Többiek!
Igazán nem kenyerem a levélírás, de a felgyülemlett problémák erre késztettek, úgyhogy rögtön belevágok a közepébe...
CoVboy: Én meg nem csak a közepét vágom le, hanem az elejét és a végét is, az építő jellegű kritikáidat azért köszi.
Az utolsó problémám CoVboy-hoz szól. Elég furcsa vagy, hogy azokra a leveleimre, amelyben tulajdonképpen nem kérdeztem semmit, válaszoltál 3 héten belül, bár ezekre nem is vártam választ. Viszont azokra a leveleimre, amelyekben komoly dolgokat kérdeztem és még válaszborítékot is küldtem, nem válaszoltál (már vagy másfél- két éve jön). Most azokat nem ismétlem meg, a levelem előző részében leírtak nagy vonalakban azt úgyis tartalmazzák.
Hogy valami jót is írjak, jó ötlet volt, hogy a sárga csekkeket az OTP-ben is fel lehet adni, mert nem csak az átfutási idő kevesebb, hanem a sor is a pénztár előtt.
Kis János, Budapest
CoVboy: Úgy látszik, nem ismersz még eléggé. Az, hogy melyik leveledre kaptál választ és melyikre nem az egyáltalán nem attól függ, hogy komoly dolgot kérdeztél-e benne, vagy nem. Elsősorban a dobozban lévő levelek számától/sorrendjétől/vastagságától, na meg egy kalap szerencsétől. Örülök, hogy az OTP-s pénzfeladással meg vagy elégedve, ezzel nem mindenki van így, kaptam kisebb vidéki településekről olyan leveleket, melyekben azt írták, hogy nem veszik fel a csekket az OTP-ben. Arról sajnos nem tehetünk, hogy ott „okosabbak" dolgoznak.

Viszlát a CoV 44-ben...

CoV HQ's TOP 10

C64	Amiga	PC	Plus/4
A Gálya	Elite 2. - Frontier	Kyrandia 2.	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Wasted Time	Goblins 3.	Sam & Max	Flipper Editor/TCFS
The Curse	Theatre of Death	Goblins 3.	Night Mission/Muffb.
Shadow of the Evil	Seek&Destroy	Shadow Caster	FISH!/Csory
A kastély	T.F.X. (AGA)	Syndicate	Battery 2./TCFS
Logan	Jurassic Park (AGA)	Lands of Lore	Erik the Viking/Pigmy
ULTIMA sorozat	Settlers	Larry 6.	Magic Candle/CSORY
A gonosz herceg	Lamborghini	Flight Simulator 5.	Bard's Tale III./Pigmy
Mayhem in Monsterland	Dune II.	Elite 2. - Frontier	JINXTER/Csory
Wladcy Ciemnostci	Mortal Kombat	Doom 1.2	Super Pipeline/CNS



A Gálya



VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMUKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DÚLJÁK ÁTHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCÉSNÉNIK TARTJÁK RETTEGÉSBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VÁMPÍR VEZETÉSÉVEL...

EGY MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ÓDON TÖLGYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTÉKSZÓRÓVAL FELÍRTA, HOGY "LE A KIRÁLLYAL!" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTÜNTESSE ONNÉT...

**Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsg.
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.**

JÖN - JÖN - JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM



Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software studió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezre. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címén keresztül, tervezett ára: csak a kiadónál: 499,- Ft (ÁFA-val, postaköltség nélkül)

Júniusban végre megjelenik!

PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkezik az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játékismertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autószimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft, viszont aki a befűzött csekkel a könyvet legkésőbb 1994. május 31-ig előfizeti, annak 200,- Ft kedvezményt adunk, így a könyv nekik csak 399,- Ft-ba kerül. Bent van még a csekk az újságban?

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2., Overkill & Lunar C., Castles II., Pirates Gold, Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jambala, Summer Olympix, Nick Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town with no Name... folyamatosan bővülő valaszték.

Commodore Amiga 500 Plus	34.990,- Ft
Commodore Amiga 600	34.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	52.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	59.990,- Ft
Commodore Amiga 2000	39.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB	309.000,- Ft
+4MB RAM modul	29.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB	169.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor (csak Amigával együtt!)	4.990,- Ft
Commodore Amiga-EuroScart kábel	1.290,- Ft
Commodore C64 Terminator SET	14.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive (csak C64-gyel együtt!)	13.990,- Ft
Commodore Datasette	2.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	35.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	35.990,- Ft
Commodore 1942 Multisync Stereo monitor	59.990,- Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15.990,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	4.990,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.990,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	7.990,- Ft
1.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	16.990,- Ft
2.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	23.990,- Ft
4.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	37.990,- Ft
8.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	62.990,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba	19.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft

JOYSTICK-ok:

Quickshot QS - 113 IBM	1.190,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.390,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.790,- Ft
Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1.750,- Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1.390,- Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1.290,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	550,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.490,- Ft

Polaroid 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Polaroid 3.5" DS/HD lemez	1.190,- Ft
Polaroid 5.25" DS/DD lemez	450,- Ft
BASF 5.25" DS/HD lemez	790,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	990,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	390,- Ft
Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-joystick automatikus kiválasztó	2.500,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1.290,- Ft
Noris porvédő C64, illetve C64/II-hőz	150,- ill. 790,- Ft
Noris porvédő Amiga 600-hoz	990,- Ft
Mouse pad	290,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	15.900,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	33.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59.900,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4+DPP-II.	119.900,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14.900,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198.900,- Ft
1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
2.5" — 2.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
2.5" — 3.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
Midi Amiga interface	3.500,- Ft
Handy-scanner fekete/fehér Amigához	17.990,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.990,- Ft
Sound Enhancer Amigához	3.500,- Ft
Trackball Amigához	3.500,- Ft
Amiga Magazin és Power Play (német) újságok	490,- Ft
Beyond the Minds Eye (Computer Animáció)	3.000,- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1.190,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	1.290,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1.190,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	2.190,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák! SEGA Megadrive játékok, SEGA MEGA CD II., GAME GEAR árakról telefonon érdeklődjön!

Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)

Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!